

ALUVIÓN DE NOVEDADES
RHYTHM PARADISE MEGAMIX
PAPER MARIO COLOR SPLASH
SONIC BOOM FUEGO Y HIELO
ACE ATTORNEY VI...
RETRO REPORTAJE
MARIO: SUS MEJORES JUEGOS DE ROL Y AVENTURA
REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS
Nintendo®
REGALAMOS UN POKÉMON
Descárgate a Shiny Xerneas para Pokémon X/Y o Rubí Omega/Zafiro Alfa
¡YA LO HEMOS JUGADO!
Pokémon Sol
Pokémon Luna
Tu misión, tu destino... ¡ser el mejor entrenador!
REPORTAJE
LOS 15 MEJORES JUEGOS MULTIJUGADOR DE 3DS
Nº 290 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024
00290
Pokémon GO
¡LAS POKÉPARADAS MÁS LOCAS DEL MUNDO!
ANÁLISIS
MARIO PARTY STAR RUSH
¡La fiesta llega a 3DS!
REPORTAJE
¡SE ACERCA LA NES MINI!
Pasión por los 8 bits

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 290



Rubén Guzmán

Bienvenidos

Este número hemos preguntado a algunos de los periodistas de videojuegos de Axel Springer por su experiencia con la clásica NES. Todos tienen en común que jugaron con la consola en su momento, y por lo tanto la llegada de NES Mini les toca el corazoncito. No encontraréis mis declaraciones; primero, porque me habría parecido un poco feo, y segundo porque yo me hice nintendero con SNES. Hasta entonces yo había jugado con Spectrum, Atari ST y PC en casa, todo ordenadores personales, y fue la llegada de Street Fighter II lo que me hizo decantarme por la consola de Nintendo en lugar de por Mega Drive. Cuando probé Super Mario World me convertí en nintendero. Aunque posteriormente recuperé los primeros Mario, Zelda o Metroid, me quedó la espinita de disfrutar a fondo de la 8 bits. Y por eso, NES Mini es una máquina que no pienso perderme; una consola que, en mi opinión, no es retro, sino que demuestra que los grandes videojuegos, como los grandes libros, canciones o películas, estarán siempre vivos y serán jugados eternamente.



página 20 **Reportaje** Pokémon Sol, Pokémon Luna. Te contamos nuestro primer contacto con la aventura.



página 32 **Reportaje** 3DS Multijugador. Repasamos los 15 mejores juegos de 3DS para jugar en compañía.



página 36 **Análisis** Paper Mario Color Splash. Puntuamos uno de los juegos más preciosos de Wii U.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



FICHAS YO-KAI WATCH

AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson Estoy en plena fiesta con el nuevo Mario Party: Star Rush.



Gustavo Acero Hoy, en Cuarto Nintendo, un amiibo fantasma se aparece en la oscuridad.



Luis Galán La eShop y la CV llenaron mis horas, sobre todo el interesante Jotun.



Laura Gómez La espera para Pokémon Sol y Luna va a ser dura, y eso que queda poco.



Samuel González Con indies de la eShop de 3DS y en nada empiezo Ace Attorney 6.

➲ **Super Mario Maker for 3DS** se adaptará a la perfección a la portátil: la pantalla táctil nos permitirá crear niveles fácilmente.

3DS

Super Mario, rey de las Navidades

El fontanero brillará en 3DS... y en dispositivos móviles.



El 2 de diciembre

Es el día en el que vamos a poder jugar a Super Mario Maker for 3DS. Nintendo lo presentó **hace poco más de un mes**, ¡qué rápido va a llegar!

No cabe duda de que 2016 está siendo un año Pokémon, pero de aquí a la Navidad los monstruos de bolsillo van a compartir protagonismo con el eterno rey de los videojuegos: Mario vuelve con **un titulazo para 3DS** y debuta en iPhone e iPad, y además se relanzan en Nintendo Selects dos de sus juegos para Wii U.

Diseña tu propio Mario

Eso es lo que podrás hacer desde el 2 de diciembre con **Super Mario Maker for 3DS**, la versión para la portátil de uno de los juegos más exitosos de Wii U. Con él, podremos tanto diseñar niveles de Super Mario como jugar los que creemos nosotros u otros jugadores. El juego incluirá **100 niveles creados por Nintendo**, y nos permitirá jugar niveles de la versión de Wii U: no todos estarán disponibles, y de hecho no podremos buscar por ID, pero sí disfrutaremos del Desafío 100 Marios y de los niveles recomendados. Es decir, el número de niveles será simplemente inmenso.

Si te decides a convertirte en creador, en la pantalla táctil de la consola tendrás **un poderoso editor** con todos los elementos de la versión Wii U menos el Champiñón ? y sus correspondiente disfraces. Y gracias al



➲ **La serie de juegos a precio reducido** Nintendo Selects ha crecido con dos imprescindibles de Wii U: Super Mario 3D World y Mario Party 10.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES





pág 10 Imagina tu héroe
Los Skylanders vuelven a Wii U en un juego que en el que tú creas a tus propios héroes.



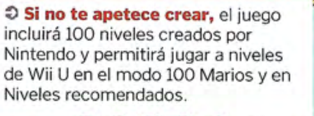
pág 12 Pokémon GO Plus
Probamos el periférico que permite jugar a Pokémon GO sin mirar al móvil.



pág 18 Conexión con Japón
Noticias sobre Dragon Quest Monsters: Joker 3, One Piece, Monster Hunter Stories...



Para crear los niveles tendremos todos los elementos de Wii U excepto el Champiñón ? y los disfraces.



Si no te apetece crear, el juego incluirá 100 niveles creados por Nintendo y permitirá jugar a niveles de Wii U en el modo 100 Marios y en Niveles recomendados.





Los niveles que creemos en la consola podremos compartirlos con otros usuarios, pero en esta ocasión sólo en red local.





stylus, colocar elementos en pantalla será facilísimo. Con sólo pulsar un botón, saldrás del editor y podrás probar el nivel. Y compartiremos nuestras creaciones por **red local o vía StreetPass**. Además, podremos compartir niveles en desarrollo y que otro usuario trabaje también en ellos.

Fontanero Forever

Y, si no te parecen bastante los infinitos niveles de Mario Maker, el mismo diciembre llegará a iPhone e iPad Super Mario Run, del que hablamos aquí al lado, y ya están a la venta **Mario Party Star Rush** para 3DS y **Paper Mario Color Splash** para Wii U, y las ediciones Nintendo Selects de Super Mario 3D World y Mario Party 10... Mario acabará 2016 en lo más alto.

Super Mario Run: Mario salta a iOS

Será en diciembre cuando se produzca el histórico debut del fontaneto en smartphones y tablets, concretamente en los de Apple. Super Mario Run será un plataformas pensado para jugar con una sola mano, y Mario correrá automáticamente y pulsaremos la pantalla para saltar. Nintendo ha confirmado que el juego, que tendrá una parte gratuita que se podrá ampliar con contenido de pago, llegará también a Android, pero no este año.







Los mejores Pokeconsejos

¡Muchas gracias, nintenderos! Durante el pasado mes, publicasteis en Twitter geniales pokéconsejos (con el hashtag #mipokéconsejo) que seguro que serán muy útiles para los nuevos entrenadores que se lancen a la aventura el 23 de noviembre con Pokémon Sol o Pokémon Luna. Aquí están los mejores... ¡Y enhorabuena al ganador, que se lleva un premio realmente alucinante!

Tuit ganador:

El mejor Pokéconsejo es...

Smells like victory @Shion561

No os obsesionéis con las estadísticas durante la aventura: disfrutad con los Pokémon que más os gusten y luego ya experimentad para PVP

¡Enhorabuena, @Shion561!

Has ganado una New Nintendo 3DS XL Edición Pokémon Sol / Pokémon Luna y la edición del juego que elijas: Sol o Luna!











The only one @siendounico

Comprad y usad variedad de Poké Balls, esto será muy útil para atrapar a los Legendarios, con ayuda de Poderes O, en X/Y y RO/ZA

Kakeru @bortayllon

Diviértete, entrena, salva al mundo, pero siempre con amigos. Sin ellos, ni los atraparás a todos ni disfrutarás Pokémon al 100%



Kinover @KiniParejaSeque

Llevad siempre un equipo con los niveles equilibrados para acabar el juego fácilmente, o bien subid al inicial al 30 en la ruta 1.



Gorka @gorkiiitaa

A la hora de capturar Legendarios, usa Falso Tortazo y Onda Trueno, ¡es super fácil capturarlos así! ¡Usa el Superentrena!



JaviaThor 163 YT @SJClashofClans

Si te intentas hacer un equipo competitivo, haz que los tipos estén entrelazados y ten siempre un Pokémon resistente.

Jesús Valero @Jesus13Valero
Atrapad un buen Marril, es un dispensador de MO (surf, fuerza, cascada, buceo, golpe roca).

Manuel is playing @Manuel_noob
Si al Miltank de Blanca quieres vencer, un tank-e de pociones debes tener. Y recordad, al batido y al desenrollar debéis temer

Ryoma @Misdry
Captura todo Pokémon que te salga, nunca sabes cuándo te hará falta su tipo para ganar un combate o una prueba en Alola

Profanapipas @profanapipas
Tómate tu tiempo al pasar por una ciudad, explórala, habla con las personas y, quién sabe, a lo mejor recibes algo a cambio.

Chris X @GamesRuni
Guarda antes de combates importantes como la Liga o contra tu rival, y antes de luchar con Legendarios si intentas capturarlos.

3DS

Disney Magical World 2, la magia ha llegado a 3DS

Los personajes de Disney tienen un nuevo vecino: ¡tú!



La guinda del pastel

El juego ya está disponible en **formato digital y físico**, traducido al castellano. Ah, y la primera parte también continúa a la venta.

La segunda parte de las Disney Magical World ya está disponible en las tiendas para tu 3DS. Un juego que se inspira en el mítico **Animal Crossing**, en el que tienes que amueblar tu casa, cambiar tu vestuario y vivir tu vida... Pero en un reino muy especial: tus vecinos son los personajes clásicos de Disney.

Animados vecinos

Tu Mii vivirá en **Villacastillo**, donde vas de compras con Daisy y Minnie, vives aventuras con Elsa y Olaf de Frozen, bailas con princesas Disney y participas con Mickey en desfiles de sueños mágicos. Eso, por no mencionar los eventos especiales que se celebran durante todo el año, como el baile del castillo.

Los materiales que consigas en estas tareras los usarás para **cambiar de imagen** diseñando conjuntos de moda, o para fabricar muebles con los que decorar tu casa... ¡y hasta tu propio negocio, pues regentas una cafetería!

Además de Villacastillo, el juego incluye **mundos basados en pelis de Disney**: Frozen, La Sirenita, Lilo y Stitch, Winnie The Pooh... Además de conocer a sus





El mismísimo Mickey Mouse te envía una invitación para que visites el maravilloso reino de Villacastillo. Y, créenos, te gustará tanto que vas a quedarte a vivir...



¡Bailar es algo muy Disney! A todos los personajes del juego se les da de maravilla, y tú no vas a ser menos. ¡A mover el esqueleto!



Gestionar tu propia cafetería es toda una responsabilidad. Tienes que conseguir que todos los clientes pasen un buen rato y disfruten de buena comida y compañía.



Tu juegas con tu Mii, al que puedes personalizar con ropas diversas y disfraces de personajes Disney.

MÁS DE 100 PERSONAJES DISNEY VIVEN EN ESTE JUEGO. ¿QUIÉN NO QUIERE TENERLOS EN SU PANDILLAS DE AMIGOS?

personajes y relacionarte con ellos, **podrás explorar sus misteriosas mazmorras**. Con tu varita mágica te librarás de molestos fantamas y te harás con valiosos tesoros.

¿Está tu héroe favorito?

Pues hay muchas posibilidades, porque hay más de 100 personajes Disney en el juego, desde Aladdin a Rompe Ralph, pasando por Peter Pan, Campanilla, Bella y Bestia, Blancanieves... Una pena que no se haya decidido integrar personajes de Pixar, pero aún así se trata de **una aventura muy completa** y que ofrece mucho contenido.

El Salón del Manga de Barcelona se llenará este año de Yo-kai dispuestos a espiritarnos: habrá concursos de cosplay, gymkhanas, flash mobs de la canción de la serie y todo tipo de actividades de lo más espectrales.







¡Los Yo-kai espiritarán el Salón del Manga!

Barcelona se llenará de espectros este Halloween.

Entre **el sábado 29 de octubre y el martes 1 de noviembre**, Barcelona se llenará de espíritus... y videojuegos. El **XXII Salón del Manga de Barcelona** tendrá a los Yo-kai como grandes protagonistas. Además de lucir en el cartel de la feria, YO-KAI WATCH contará con un espacio exclusivo en el Pabellón 2, dentro del stand de Nintendo, que en su totalidad ocupará 3.500 m2. Los fans de la serie y los amantes del manga en general disfrutarán probando YO-KAI WATCH en 3DS y participando en las distintas actividades previstas para sumergirles en el universo YO-KAI WATCH, como **flash mobs** del divertido baile de YO-KAI WATCH, **gymkhanas** por todo el Salón, concursos, proyecciones de episodios de la serie de televisión y **fotos con Jibanyan en persona** y con cosplayers profesionales de la serie. Además, los niños dispondrán un espacio en la zona infantil donde realizarán diversas actividades Yo-kai. Sin olvidarnos **del Concurso de Cosplay de YO-KAI WATCH** que se celebrará el sábado 29 de octubre al mediodía, en el escenario situado en la Plaza Univers.

EL PRESIDENTE DE LEVEL-5, AKIHIRO HINO, DARÁ UNA CLASE DE CREACIÓN DE YO-KAI



Akihiro Hino, líder de Level-5, es uno de lo grandes de la industria del entretenimiento japonesa. En Barcelona dará una clase sobre cómo diseñar Yo-kai a los chavales de la Escola Joso. ¡Menudos afortunados!





¡Cartelazo Yo-kai! Los espíritus de Level-5 protagonizan uno de los carteles del evento, muestra de su protagonismo en el mismo.



La pasada edición del Salón del Manga fue un exitazo, y Nintendo también tuvo un lugar sobresaliente, con Mario como gran estrella.

Podéis consultar las bases de este concurso de disfraces en la página oficial **www.ficomic.com**.

Pero lo más alucinante de todo es la presencia en el Salón de **Akihiro Hino, fundador, presidente y CEO de Level-5**, la compañía creadora de YO-KAI WATCH. El viernes 28 de octubre, Hino dará una clase magistral de creación de Yo-kai a niños en la Escola Joso.

Por supuesto, en el stand de Nintendo también podréis **disfrutar de las novedades de la compañía** para la campaña navideña y de diversas actividades relacionadas con ellas. Así que no lo dudéis, las entradas del evento ya están a la venta, también en www.ficomic.com.

De paseo con Pokémon GO Plus



Te contamos nuestra "vibrante" experiencia con el accesorio perfecto para entrenadores ocupados.

Toda la vida malgastando la muñeca para ver la hora, y resulta que servía para capturar Pokémon sin tocar el móvil. **Pokémon GO Plus** es la herramienta idónea para trayectos rápidos en los que no hay tiempo para estar pegados al móvil, ya sea de camino al instituto, la universidad, la oficina o a hacer la compra, especialmente en meses de otoño e invierno en los que no apetece tanto salir a pasear por el parque.

Su mecanismo es tan sencillo como eficaz: cuando detecta a un **Pokémon** cercano, empieza a vibrar como loco y su botón se ilumina en verde para avisarnos, o en amarillo si se trata de un Pokémon no registrado en la Pokédex. Al pulsarlo, lanzamos la **Poké Ball** invisible para capturarlo, aunque por ahora no permite asignar bolas de mayor potencia. Así pues, lo más útil es recoger los objetos de las Poképaradas y, sobre todo, **contabilizar nuestros pasos** en segundo plano para eclosionar huevos y acumular caramelos aun con el móvil en modo de bloqueo. Por 39,90 euros, Pokémon GO Plus es un gadget ideal para entusiastas.



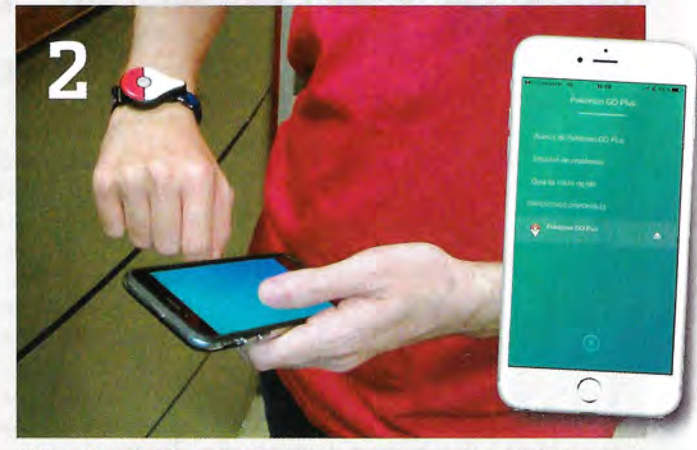
El careto que se te queda cuando descubres que con esta pulsera tienes barra libre de Poképaradas y te ahorra horas de batería del móvil.

Cómo traerte a los Pokémon de calle

El **sistema de luces de Pokémon GO Plus** está pensado para que no tengas que echar mano del móvil más allá de conectarlo con el juego antes de salir de casa. Una vez sincronizado, sólo tendrás que tocar el **icono de Pokémon GO Plus** en la pantalla de juego y el botón del accesorio para conectarlos. Desde este momento, se convertirá en un radar de Poképaradas y Pokémon hasta que empiece a vibrar e iluminarse en verde (o amarillo, si es nuevo): pulsa el botón para lanzar la Poké Ball y una luz blanca se encenderá de forma intermitente tres veces. Si el Pokémon huye, parpadeará en rojo; si lo capturas, **brillará en multicolor**. Cuando vuelvas a casa, ordena los Pokémon por fecha para ver cuáles te has llevado.



Se puede llevar de dos maneras: en el bolsillo de la camisa o en el cinturón, o bien en la muñeca (más cómodo), en cuyo caso necesitarás un destornillador de cruceta para intercambiar la pieza con pinza por la muñequera ajustable.



Sincronizar Pokémon Go Plus con tu smartphone es bastante fácil: activa la conexión Bluetooth, abre Pokémon GO y ve a Opciones desde el menú. Una vez allí, toca 'Pokémon GO Plus', pulsa el botón del periférico y toca el icono.



Pokémon GO sigue actualizándose

Niantic no deja de actualizar la aplicación del año (y del siglo, poké no decirlo) con todo tipo de correcciones y mejoras, entre ellas, la posibilidad de **capturar Pokémon atraídos por incienso con Pokémon GO Plus,** algo que al principio no era posible. La versión 0.39.0 incorpora, además, la posibilidad de visualizar la **ubicación** en la que capturaste a cada Pokémon (ideal para viajeros), pero en el futuro habrá muchas más novedades: ojalá una de ellas permita lanzar Super Balls, Ultra Balls y Master Balls desde Pokémon GO Plus, aparte de Poké Balls básicas. Y aún quedan las actualizaciones más gordas...



➲Las batallas entre jugadores e intercambios siguen siendo lo más demandado por los jugadores, y todavía faltan los legendarios... y todas las generaciones posteriores. ¡Esto no ha hecho más que empezar!





➲Ya estás listo para salir a la calle, y no sólo para pillar Pokémon u objetos: al quedar en modo "stand by", por fin se contabilizarán todos tus pasos para acelerar la eclosión de huevos y sumar caramelos para tu Compañero Pokémon.



amiibomania

amiibopics

Saca al fotógrafo que hay en ti y usa a tus amiibo como modelos. ¡Mira qué posados!

Foto Ganadora ¡Este amiibo va para ti!

El próximo mes regalamos otro amiibo a la foto más creativa que subáis a Twitter con la etiqueta **#amiibomaniaRON**. Si ganas, nos pondremos en contacto contigo en breve.



@Ladycat @ericera8196

¡Felicidades a nuestra lectora y su familia de Yoshis! Un momento, aquí se ha colado un primo lejano... Tiraremos del hilo para resolver el caso mientras te hacemos llegar el premio.



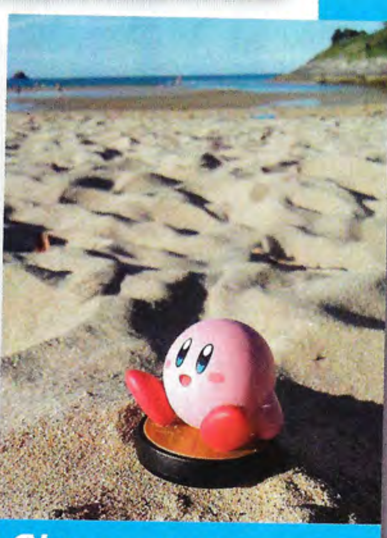
SXZ @ISXZ931

¿Una filtración de Pikmin NX o una amiibopic para celebrar la llegada de Olimar a 3DS? Buen detalle el de la lata, la pila y el limón.



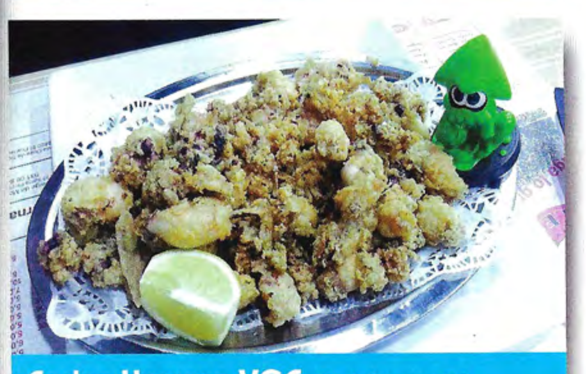
TheSeal @alvarotxo

Wario ha hallado el tesoro de las pirámides... Verás cuando note que son céntimos de euro.



CV @superamiibo123

Quién viviera en Dream Land para seguir de vacaciones en la playa como Kirby...



Carlos Herrera VGC @miniherrera11

En este bar sirven calamares tan frescos que hasta parece que te miran. ¿Habrán sacado el limón del jardín de Pikmin? Ojalá todas las fotos de comida en Instagram fueran tan interesantes.



Parecen oficiales, pero son...

amiimods

Pokémon GO sigue amenizando la espera previa a Sol y Luna, y este mes han triunfado los fanarts dedicados a sus líderes de equipo. Según la encuesta que lanzamos en Twitter con casi 3.000 votos, la mayoría de vosotros (el 44%) sois del **Equipo Sabiduría**, seguido del **Equipo Valor** con un 33% y, por último, el **Equipo Instinto**, con un 23%, que se ha quedado amarillo de envidia sana al ver estas figuras no oficiales:



Blanche, líder del Equipo Sabiduría, luce así de sofisticada gracias a la sabia **@MissGandaKris**. Fijaos en los brillos de la ropa y en los agujeritos del cinturón de la gabardina, aunque debería llevar "cazadora". Viva el humor.



Candela ha tenido el Valor de vestir a Pikachu con su misma ropa, y la verdad es que no sabríamos decir a quién le queda mejor. El Instinto nos dice que Spark será el próximo amiimod de **GandaKris**.





Ness y Bulbasaur ya tienen su disfraz de Halloween preparado: el "Nessqueleto" es obra de **@DNACustomAmiibo**, mientras que el Bulbasaur oscuro con calabaza es cosecha de **@ZanarkandSky**. ¡Terriblemente adorable!

amiibo del mes: Boo



Las vísperas de Halloween invocan al único amiibo que verás (aunque él a ti no) de día... y de noche, ¡porque brilla en la oscuridad! Y no sólo eso:

Mario Party: Star Rush 3DS

Boo deja la timidez en su casa (o mansión) para aparecer en el Puzle numérico del nuevo juego de Mario, donde se dejará ver sin problemas. De hecho, dará una voltereta cuando realicemos un combo con los bloques. Y es que no en vano este modo se desarrolla en su casa encantada...



➲**Utiliza tu amiibo de Boo** en el modo Puzle numérico y Boo aparecerá al fondo del escenario mientras alineas los bloques de números. ¡Pero que no te distraiga!

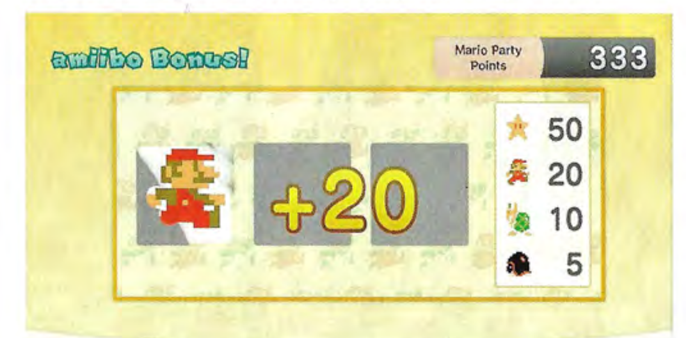
La galería de personajes también se beneficiará de tu amiibo de Boo: pásalo por la pantalla táctil de tu New 3DS o el accesorio lector/grabador de NFC y desbloquearás su sello para completar tu colección en el museo. Además de esto, los amiibo de la serie Super Mario Bros. esconden más ventajas jugables.



➲**Se puede conseguir un sello especial** para su correspondiente ficha en la galería de Star Rush. Es sólo decorativo, pero así la ficha está más completa.

Mario Party 10 Wii U

Posa tu amiibo sobre el lector NFC del GamePad para obtener tarjetas de rascar en el modo Bonus amiibo y ganar puntos Mario Party, siempre y cuando hayas desbloqueado dicho modo con un amiibo compatible: Mario, Luigi, Peach, cualquier Yoshi, Bowser, DK, Estela, Dr. Mario, Wario o Toad.



➲**Aunque no desbloquea un tablero,** el amiibo de Boo te da puntos, de forma similar a Hyrule Warriors (armas), Chibi-Robo (figuras) o Captain Toad (vidas).

El amiibo de Boo también es compatible con estos juegos:

- **Kirby: Planet Robobot** (3DS)
- **Pokkén Tournament** (Wii U)
- **World Puzzles by POWGI** (Wii U y 3DS)
- **Captain Toad** (Wii U)
- **Chibi-Robo! Zip Lash** (3DS)
- **amiibo Touch & Play: Nintendo Classic H.** (Wii U)
- **Yoshi's Woolly World** (Wii U)
- **Mi osito y yo** (3DS)
- **Hyrule Warriors** (Wii U)
- **Hyrule Warriors: Legends** (3DS)

Serie Super Mario

Desde el 7 de octubre, Boo y estas tres amiibo del Reino Champiñón ya forman parte de la serie Super Mario Collection, que el **4 de noviembre** se completará con **Waluigi, Daisy** y **Diddy Kong**.







Galería del coleccionista

No importa cuántos, sino dónde los tengas. ¡Presume de colección con #amiibomaniaRON!



Man_king @martin_existenz

No sabemos cómo las habrá colgado para que no se caigan, pero sólo por haber resistido la tentación de abrir una sola de sus cajas, se ha ganado nuestros respetos. Dan ganas de ir a su cuarto y hacerse socio.



Teren Rank Killer @teren_d

Como buen fan de Super Smash Bros., el amigo Teren ha dedicado dos estanterías a sus casi 60 figuras, y algo nos dice que necesitará una más. Con estos vigilantes, en su casa no se atreven a entrar los ladrones.



Ubisoft París Cortesía de @jesusbella

La colección de este lector está chulísi... Espera, esta no es la habitación de un lector, ¡sino las oficinas centrales de Ubisoft! Ojalá sean tan nintenderos en su apoyo a NX. Gracias al gran Jesús Bella por la foto.



Conexión con Japon

El nuevo juego de lucha de One Piece incluye opciones tan guays como un multijugador compatible con Dragon Ball Z: Extreme Butoden. Y por otra parte, a estas alturas Monster Hunter Stories debe estar ya petándolo en Japón.



Habrá una versión ampliada de Dragon Quest Monsters: Joker 3

Al igual que ocurrió con DQM Joker 2 para DS, este DQM Joker 3 para 3DS también tendrá una edición mejorada con el subtítulo Professional. Incluirá nuevos personajes y monstruos por reclutar, entre otras cosas aún por detallar. Saldrá en Japón el 9 de febrero; a ver si hay suerte y Square Enix nos trae directamente esta versión, pues aún no tenemos noticias del lanzamiento del juego en Occidente en ninguna de sus dos ediciones. ●



Monster Hunter Stories, ya en Japón

Cuando leáis estas líneas, Monster Hunter Stories ya habrá puesto patas arriba el mercado japonés: su lanzamiento nipón era el 8 de octubre, en fin de semana para no paralizar escuelas y puestos de trabajo, como los Dragon Quest. Durante estas últimas semanas se ha desvelado nueva información sobre este juego, que como ya sabréis supone una vuelta de tuerca a la saga Monster Hunter y nos pone en la piel de un jinete que traba amistad con los monstruos, con un mayor énfasis en la historia y con combates por turnos. Capcom ha anunciado que habrá colaboraciones especiales con The Legend of Zelda, Puzzle & Dragons X y el manga Chibi Maruko-chan, y que llegarán ítems relacionados con todos ellos. En el próximo número os contaremos más cosas de este esperadísimo juego en esta sección, dentro del apartado "El lanzamiento del mes". ●



BREVES...

Las partidas online llegan a Dragon Ball Fusions

Bandai Namco ha lanzado varias actualizaciones gratuitas que expanden las posibilidades y opciones del juego. La más importante de ellas añade partidas online, en las que peleamos con nuestros equipos de cinco personajes contra otros jugadores, con rankings incluidos. ¡Y por cierto, ya está confirmado que el juego llegará a Europa! ¡Estará en nuestro continente en febrero!

¿Tendremos Dragon Quest X?

Un miembro de Square Enix ha dejado abierta la posibilidad de que Dragon Quest X (la entrega online de la saga) llegue finalmente a Occidente. Según ha dicho, si mucha gente lo pide Square Enix podría pensárselo, como ya ocurrió con el remake de Dragon Quest VII para 3DS. Dragon Quest X está disponible en Japón para Wii, Wii U y 3DS, y saldrá en el futuro para la próxima consola Nintendo NX.

Bloodstained se retrasa hasta 2018

Aún habrá que esperar mucho para jugar a este heredero espiritual de Castlevania para Wii U, que se financió con éxito en Kickstarter el año pasado. Su creador es Koji Igarashi, que fue el productor de la mencionada saga de vampiros entre 2001 y 2010.





EL LANZAMIENTO DEL MES

One Piece: Great Pirate Colosseum

Luffy y compañía pelean en el coliseo de Dressrosa.

Tras lanzar Dragon Ball Z: Extreme Butoden el año pasado, Arc System Works nos presenta un nuevo juego de lucha 2D basado en otro de los manga/anime por excelencia. Jugablemente sigue mecánicas similares a las de Extreme Butoden, y peleamos con equipos de personajes intercambiables (algunos jugables y otros de apoyo). En total hay 23 personajes jugables y 80 de apoyo, con un especial énfasis en la saga de Dressrosa que hemos visto recientemente en el manga y en el anime (de la cual toma también un buen puñado de escenarios, entre ellos el coliseo que da título al juego) y en la nueva película One Piece Film: Gold (que se estrena en cines españoles en noviembre). Y atención, porque pronto saldrá en Japón una actualización gratuita que permitirá juego cruzado (local y online) con Dragon Ball Z: Extreme Butoden. ¡Imaginad las batallas entre personajes de ambos!



Lanzamiento en Japón: 21 de septiembre

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Dragon Ball Fusions (3DS) Bandai Namco
Fecha europea: **febrero de 2017**



YO-KAI WATCH 2 (3DS) Level-5
Fecha europea: **primavera 2017**



Shin Megami Tensei IV: Apocalypse (3DS) Atlus
Fecha europea: **finales de 2016**



7th Dragon III Code: VFD (3DS) Sega
Fecha europea: **finales de 2016**



Chase: Cold Case Investigations (3DS) Arc System Works
Fecha europea: **13 de octubre**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Pokémon Sol y Luna** (3DS)
Compañía: **Game Freak**



2. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



3. **Monster Hunter Stories** (3DS)
Compañía: **Capcom**



4. **Zelda: Breath of the Wild** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**



5. **The Snack World** (3DS)
Compañía: **Level-5**

Pokémon Sol / Pokémon Luna

El juego más grande de 3DS

El 23 de noviembre llega la nueva gran aventura Pokémon. Repasamos todas sus características y os contamos qué se siente al jugarlo... ¡porque ya lo hemos probado!



Los entrenadores

¡Serán altamente **personalizables**! El color de su piel, su peinado y color de pelo, las prendas y accesorios que vistan... ¡Podrás crearte un entrenador de aspecto **totalmente único**!

Pokémon de inicio

Ya lo conoces: **Rowlet** es un búho de tipo Planta /Volador, **Popplio** un león marino tipo agua y **Litten** un gato tipo fuego. ¡Difícil elección para empezar, los tres molan muchísimo!



La séptima generación

A lo largo de estos meses os hemos ido presentando un montón de Pokémon nuevos... Y aquí tenéis algunos más, que serán exclusivos de una de las ediciones del juego, Sol o Luna.

¡Exclusivo Pokémon Sol!



Lycanroc (forma diurna)

¡Exclusivo Pokémon Luna!

CATEGORÍA: Pokémon Lobo.
ALTURA: 0,8 m. **PESO:** 25 Kg. **TIPO:** Roca.
HABILIDADES: Vista Lince, Ímpetu Arena.

Si Rockruff recibe grandes dosis de luz solar, adopta la Forma Diurna cuando evoluciona a Lycanroc. Es el compañero más fiel que un Entrenador pueda tener, y nunca lo traicionará. Con Roca Veloz ataca en primer lugar.



Lycanroc (forma nocturna)

CATEGORÍA: Pokémon Lobo
ALTURA: 1,1 m. **PESO:** 25 Kg. **TIPO:** Roca.
HABILIDADES: Vista Lince, Espíritu Vital.

La energía lunar hace que Rockruff evolucione a Lycanroc Forma Nocturna. Incita a sus enemigos a atacar en primer lugar y responde con un movimiento capaz de fulminar de un solo golpe. Puede aprender Contraataque para devolver un golpe físico por duplicado.



Oranguru

¡Exclusivo Pokémon Luna!

CATEGORÍA: Pokémon sabio.
ALTURA: 1,5 m. **PESO:** 76 Kg. **TIPO:** Normal / Psíquico.
HABILIDADES: Foco Interno, Telepatía.

Los Oranguru viven en soledad en la espesura y cuidan de los Pokémon que habitan en el bosque. Es el único Pokémon capaz de aprender Mandato, que fuerza al objetivo a repetir inmediatamente su último movimiento.



¡Exclusivo Pokémon Sol!

Passimian

CATEGORÍA: Pokémon cooperación.
ALTURA: 2 m. **PESO:** 82,2 Kg. **TIPO:** Lucha.
HABILIDAD: Receptor.

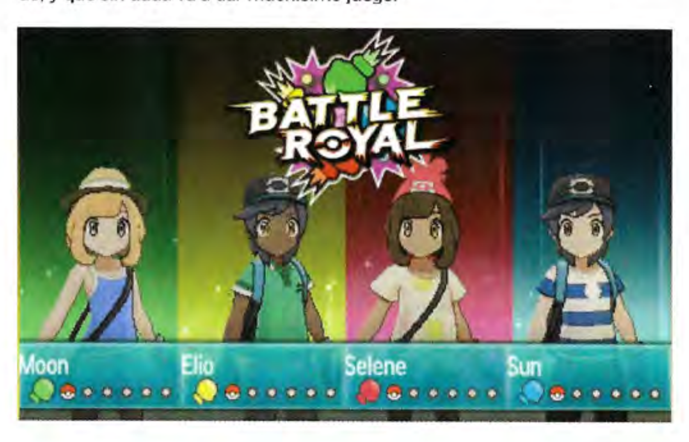
Los Passimian viven en grupos de 20 a 30 individuos y siempre trabajan en equipo. Arrojan bayas para atacar y, con su novedosa habilidad Receptor, pueden adquirir la habilidad de un aliado que caiga durante el combate.



Battle Royal

¡Combates para 4 entrenadores, todos contra todos!

Además de las batallas por parejas típicas, en Sol y Luna disfrutaremos de estos combates en los que **cada entrenador podrá atacar a cualquiera de los otros**, siendo el ganador el último al que le quede un Pokémon en pie. Una modalidad que los entrenadores de todo el mundo estaban esperando, y que sin duda va a dar muchísimo juego.



Nuevas funciones

Como un Pokémon-Pokédex o el uso del lector QR.

¡Rotom será nuestra Pokédex! El Pokémon tipo Eléctrico / Fantasma usará su capacidad de transformación para convertirse en una RotomDex. Además, el juego usará **el lector de QR** de la consola para escanear códigos y obtener información de los Pokémon. Si es un Pokémon que aún no hemos capturado, **su ubicación aparecerá en el mapa**.





Las Pokémonturas

Recorrer las islas de Alola será mucho más rápido gracias a Pokémonturas de tierra, mar y aire.

Montaremos varias especies de Pokémon para explorar las islas más rápido. De momento, están confirmados **Tauros, Charizard y Sharpedo**. Además de movernos más rápido, nos servirán para **superar obstáculos** y alcanzar zonas de otro modo inaccesibles. Las Pokémonturas no se unirán al equipo.







Movimientos Z

¡El lazo definitivo entre entrenador y Pokémon!

Cada Pokémon tendrá un Movimiento Z, un ataque mucho más poderoso que los demás. Sólo se podrá efectuar **una vez por combate**, y para ello entrenador y Pokémon deberán estar en perfecta resonancia. El Movimiento Z de Pikachu será **Pikavoltio Letal**: Pikachu tomará la fuerza de su Entrenador para cargarse de electricidad y abalanzarse contra el rival.



Fundación Æther

Investigan a los misteriosos Ultraentes.

Esta **fundación científica** se dedica a cuidar de los Pokémon de Alola malheridos en sus increíbles instalaciones: ¡una isla artificial propia llamada **Paraíso AEther**! Sin embargo, hay quien opina que en sus laboratorios se realizan algunos experimentos secretos que podrían tener que ver con **los Ultraentes**, unas misteriosas criaturas cuyos tremendos poderes suponen una amenaza para humanos y Pokémon. De momento, sólo se ha revelado uno, conocido como **UE-01**. Es capaz de cambiar de forma, adoptando habitualmente una parecida a una medusa. No se sabe siquiera si tiene voluntad propia o es capaz de sentir.





Formas de Alola

Son Pokémon que ya conoces, pero con formas diferentes adaptadas a un nuevo medio: el Archipiélago de Alola.

Igual que las especies de animales de las Islas Galápagos que ayudaron a Darwin a formular su Teoría de la Evolución, algunos Pokémon **se han adaptado a las condiciones del Archipiélago de Alola**. De momento, todas los casos conocidos son de Pokémon de la Región de Kanto. Habrá que ver si se da algo parecido en especies de otras regiones.



Raticate y Rattata

Debido a la presencia de Yungoos en las Islas de Alola, Rattata y su evolución se han adaptado a dormir de día, y ahora son Pokémon nocturnos y siniestros.



Exeggutor

Como las jirafas, los Exeggutor de Alola han desarrollado un cuello larguísimo que les permite alcanzar con sus bocas las hojas de los árboles más altos de las islas.



Ninetales y Sandslash

En las zonas montañosas de Alola, especies de Pokémon como Sandshrew, Vulpix y Ninetales se han adaptado al frío y sus pieles han adoptado el color del hielo.



Banco Pokémon

En enero, compatible con Sol y Luna.

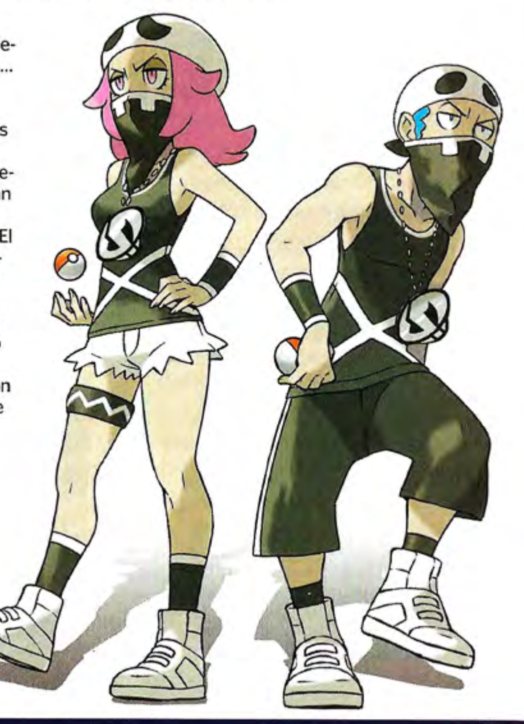
El programa descargable de 3DS para depositar a los Pokémon de tus juegos en Internet se actualizará en **enero de 2017** para hacerlo compatible con Sol y Luna... ¡y con **Pokémon Rojo, Azul y Amarillo de la Consola Virtual**! Añadirá una función para leer los datos guardados de cualquier título compatible para que accedamos a ellos desde la misma aplicación.



Team Skull

¡Los villanos de Sol y Luna son gente chunga!

Roban los Pokémon de otros entrenadores y cometen todo tipo de fechorías... Pero, **¿son los miembros del Team Skull simples gamberros?** Nos tememos que no: liderados por un tipo llamado **Guzmán**, parece que tienen un plan y van a enfrentarse a nosotros durante toda la aventura. El miembro al que más veremos será **Gladio**, que nos desafiará en varias ocasiones y que entrena a un temible Pokémon llamado **Código Cero**, que guarda un misterioso parecido con **Arceus**. ¡Un hueso duro de roer, sin duda!





¡Ya hemos jugado!

¡Primer contacto con Pokémon Sol y Luna!

Hemos viajado hasta un archipiélago paradisiaco para conocer nuevos Pokémon y vivir todo tipo de aventuras. Así son las dos primeras horas de Pokémon Sol y Luna.

Hace un par de semanas cogimos un avión que nos llevaba a Londres, pero la ciudad inglesa no era nuestro verdadero destino: ¡habíamos sido invitados para **probar Pokémon Sol y Luna**! Era la primera vez que los medios tenían acceso al juego... Y la única, pues no se volverán a realizar eventos de preview. Así que cogimos la toalla, el bañador, el protector solar y el cinturón de Poké Balls, y pusimos rumbo a la región de Alola.

Rompiendo moldes

Pokémon Sol y Pokémon Luna apuntan a convertirse en **las entregas más revolucionarias** y que más novedades introducen de toda la saga, y eso se nota desde que ponemos un pie en la soleada Alola. Los primeros compases **huyen del esquema clásico** que habíamos conocido hasta ahora (elegir un Pokémon inicial y emprender el viaje). Por poner un ejemplo, nada más empezar nos meteremos de lleno en una gran aventura... ¡sin siquiera haber conseguido a nuestro primer Pokémon! Pero tranquilos, que sigue habiendo elementos clásicos que hacen que nos sintamos como en casa. **El Profesor Kukui**, experto en movimientos Pokémon, será el encargado de darnos la bienvenida a Alola tras mudarnos junto a nuestra madre desde Kanto. Pero ya os avisamos que **no se trata del típico profesor Pokémon** (no hay más que ver la jerga que utiliza al hablar...). Al principio también conocemos a Lilya, una misteriosa jovencita que ayuda al profesor en sus investigaciones y a la que no le gustan los combates Pokémon, y a Tilo, nieto del Kahuna de Melemele y el rival durante la aventura.

Melemele es la isla donde da comienzo nuestro viaje, y **una de las cinco que componen el archipiélago de Alola** (hay cuatro naturales y una artificial). La región está inspirada en la ➲

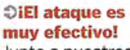


Además de playas, en Alola también hay sitio para grandes urbes: zonas con grandes edificios donde encontraremos tiendas y otros lugares de interés... ¡Centro Pokémon incluido, por supuesto!

Para nuevos entrenadores

Ajustes para que no se pierdan.

Pokémon Sol y Luna incluyen una serie de pequeños cambios en la fórmula tradicional que hacen que sea más accesible, especialmente para nuevos entrenadores. Si derrotamos a un Pokémon en combate, la próxima vez que nos enfrentemos a él/ella veremos junto a nuestros ataques su utilidad basada en el tipo (eficaz, muy eficaz o poco eficaz). La experiencia también ha sido ligeramente rediseñada, y ahora incluso cuando capturamos Pokémon obtenemos puntos con los que subir de nivel. Y no sólo eso: el objeto Compartir Exp. se consigue prácticamente al inicio de la aventura (y está activado por defecto), facilitando así el entrenamiento de los Pokémon más débiles de nuestro equipo.



¡El ataque es muy efectivo! Junto a nuestros ataques se muestra su efectividad... Siempre que hayamos derrotado al Pokémon enemigo anteriormente.

¡Es supereficaz!



Ajustando la experiencia. Compartir exp. es uno de los primeros objetos que conseguimos. Además, ahora obtenemos exp. incluso al capturar Pokémon.

El recorrido insular: más allá de los gimnasios

En Alola, los entrenadores son puestos a prueba

La cultura de Alola es muy diferente a la de Kanto, Hoenn o Kalos, y eso se nota especialmente en el recorrido insular, que viene a sustituir a los gimnasios de toda la vida. Los entrenadores deben viajar por las cinco islas de Alola y superar los desafíos que los Capitanes proponen. Estos desafíos se dividen en tres fases, e incluyen todo tipo de actividades... ¡No sólo combates! Una vez superadas las dos primeras, tendremos que afrontar la Gran Prueba: ¡un enfrentamiento contra el Kahuna (líder) de la isla! Utilizan a los Pokémon Guardianes, así que será todo un desafío...



En las pruebas del recorrido, los Capitanes nos proponen encontrar objetos o resolver puzles. ¡Más vale maña que fuerza!



Los Pokémon dominantes son versiones más poderosas de ciertos Pokémon que, además, pueden invocar aliados.



La Gran Prueba es la fase donde demostramos todo lo aprendido en un intenso combate contra el Kahuna de la isla.



Kaudan

Es el Kahuna de la Isla Melemele, el abuelo de Tilo, (nuestro rival en Sol y Luna) y quien nos hace entrega de nuestro primer Pokémon. ¡Pero no se va a contener cuando nos enfrentemos en combate!

exótica Hawai, así que las playas, el sol y el estilo surfero nos acompañan allí donde vamos. Incluso la banda sonora **transmite una sensación veraniega**, sin perder por el camino la esencia Pokémon que la hace tan familiar y reconocible. El argumento también refleja este estilo desenfadado, aunque no está carente de algún que otro misterio...

Una vez recibimos nuestro Pokémon inicial de manos del Kahuna (fue una decisión difícil, pero **finalmente optamos por el pequeño Litten**), dio comienzo la verdadera aventura.

Más vivos que nunca

El desarrollo de los combates Pokémon no ha sufrido grandes cambios, pero sí lo ha hecho su presentación: **la cámara está en constante movimiento**, mostrando distintos planos de los Pokémon o incluso de los entrenadores, que por primera vez están presentes en todo momento durante la batalla, y vemos cómo cambia la expresión de su rostro dependiendo del desarrollo. **Los ataques conectan mejor que nunca**, y apenas existe esa vieja sensación de que las criaturas están dando golpes al aire. Son, sin lugar a dudas, los combates Pokémon más "vivos" que hemos tenido el placer de disputar. Pero el uso de distintas cámaras (algo que se exploró de forma tímida en Pokémon X e Y) no se aplica sólo al combate. Al desplazarnos por las islas de Alola, la cámara cambia dependiendo de la zona y el terreno: a veces contemplamos la acción desde la clásica vista aérea (sobre todo en zonas de hierba alta), mientras que en otras ocasiones se coloca **directamente detrás del personaje**, permitiéndonos apreciar con todo detalle el paisaje y los edificios de las ciudades. Todos estos cambios acompañan el movimiento



➲ de nuestro personaje de forma suave y dinámica, sin cortes ni movimientos bruscos. Gracias a todos estos detalles, tuvimos la sensación de estar ante **el (verdadero) primer juego de la saga en completo 3D**. Y hablando de 3D, la versión que nosotros jugamos no disponía de 3D visuales, así que si el juego final hará uso o no de esta característica especial de 3DS, es un misterio.

Pero quizás **el detalle más destacable de Pokémon Sol y Luna es su dificultad**: en Game Freak han tomado buena nota de las quejas sobre la escasa dificultad de X e Y y han conseguido alcanzar un equilibrio hasta hacerlo desafiante sin que por ello resulte frustrante. En nuestra partida nos volcamos en el entrenamiento de Litten (que más tarde evolucionó a Torracat), descuidando al resto de nuestro equipo... En parte por las prisas y en parte por exceso de confianza. Y cuál fue nuestra sorpresa cuando, al enfrentarnos por primera vez al Capitán de Melemele, **este nos venció en combate y nos mandó directos al último Centro Pokémon**. No sólo eso: tuvimos la sensación de que incluso los entrenadores que nos retan con una mirada presentan un desafío mucho mayor de lo que nos tiene acostumbrados la franquicia, y ahora los ataques de sus Pokémon hacen bastante más "pupa". Por suerte, y para hacer la experiencia más llevadera a los entrenadores que descubran el universo Pokémon con Sol y Luna, se han añadido diversas "facilidades", entre ellas la **RotomDex**. Gracias a este artilugio, mitad Pokémon mitad Pokédex, sabemos en todo momento a dónde dirigirnos (con una señal de objetivo en el mapa, en la pantalla inferior) e incluso ➲



Por primera vez en la saga, el entrenador aparece en los combates. Es un pequeño detalle que hace que la experiencia sea más inmersiva.

Las evoluciones de los Pokémon iniciales

El primer gran paso de nuestros compañeros de viaje.

¡Ya conocemos la primera evolución de Rowlet, Litten y Popplio! Los tres iniciales conservan su tipo (o tipos, en el caso de Rowlet) y el toque "adorable" que presentaban en un principio. Pero también se empieza a entrever el aspecto fiero del que harán gala en su forma final. ¿Ganarán nuevos tipos en el siguiente paso? ¿Cómo creéis que será la última evolución de cada uno de ellos? ¡Se admiten apuestas!



Torracat

CATEGORÍA: Pokémon Gato Fuego.
ALTURA: 0,7 m. **PESO:** 25,0 Kg. **TIPO:** Fuego.
HABILIDADES: Mar Llamas.

Como buen Pokémon "gatuno", Torracat es muy orgulloso y todo un luchador. Gracias a su cascabel puede achicharrar al enemigo, pero también posee una enorme fuerza en sus patas delanteras, que le permite incluso doblar barras de acero.



Brionne

CATEGORÍA: Pokémon Fama.
ALTURA: 0,6 m. **PESO:** 17,5 Kg. **TIPO:** Agua.
HABILIDADES: Torrente.

A los Brionne les encanta bailar. Tanto, que es habitual ver grupos danzando en perfecta sincronía. Utilizan esta habilidad para distraer al rival y sorprenderlo haciendo estallar globos de agua. Sólo muestran sus emociones ante aquellos en los que confían plenamente.



Dartrix

CATEGORÍA: Pokémon Pluma Filo.
ALTURA: 0,7 m. **PESO:** 16,0 Kg. **TIPO:** Planta / Volador.
HABILIDADES: Espesura.

Dartrix es capaz de detectar adversarios a su espalda... ¡sin necesidad de girarse! Y utiliza las afiladas plumas ocultas bajo sus alas con una precisión alucinante. Es un Pokémon muy presumido, y buena prueba de ello es su nuevo y reluciente "tupé".



¡Demo el día 18... y más novedades!

Un aperitivo antes del plato principal... ¡con sorpresa!

El día 18 de octubre, todos podremos disfrutar de una demo especial de Pokémon Sol y Luna a través de Nintendo eShop... ¡totalmente gratis! Es una oportunidad perfecta para descubrir algunas de las novedades que incluyen estas entregas y conocer a los nuevos Pokémon. Además, en la demo nos acompaña Greninja Ash, la forma que adquiere el Pokémon de X e Y a través de la Metamorfosis Afectiva, y que podremos transferir a nuestras partidas de Sol y Luna cuando salgan a la venta. Además, se ha anunciado que en Sol y Luna podremos visitar la Festi Plaza: un lugar al que acuden entrenadores de todo el mundo gracias a la comunicación inalámbrica, y donde encontraremos personajes que nos propondrán distintas actividades a cambio de Festimonedas que podemos canjear por premios de lo más interesantes, como objetos que aumentan los PS y los PP. Por último, pero no por ello menos importante, los Pokémon que dejemos en las cajas del PC ya no estarán "de adorno": podremos enviarlos al Poké Resort, donde, además de descansar, atraerán Pokémon salvajes, se harán con nuevos objetos o disfrutarán de bebidas con propiedades especiales. Qué mal viven...





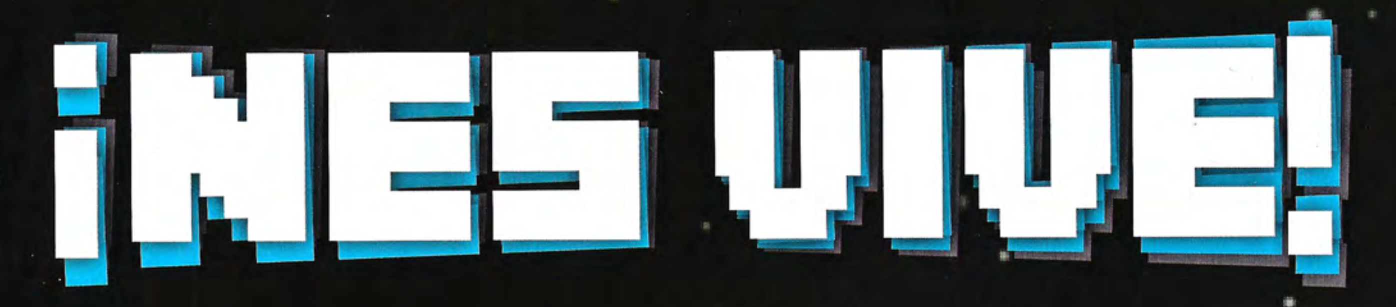




➲ nos da pistas basadas en nuestras últimas acciones para orientarnos. ¡Y también actúa como **Pokévisor**! En ciertos puntos de los escenarios, podemos sacar fotos al más puro estilo **Pokémon Snap** y subirlas a una suerte de red social donde recibimos comentarios, "me gustas", etc.

¿El Pokémon definitivo?

¿No os parecen suficientes novedades? Pues aún no hemos hablado de las opciones de personalización, que nos permiten elegir entre toda una variedad de **pantalones, camisetas, sudaderas, lentillas, peinados**... para hacer único a nuestro personaje, o del Poké Relax, la nueva función a la que podemos acceder al finalizar cada combate para mimar a nuestros Pokémon (limpiándoles el polvo, dándoles Pokéhabas...) o incluso curar estados alterados "de gratis".
No cabe duda de que **Pokémon Sol y Luna van a suponer un antes y un después dentro de la saga**, y nosotros tenemos la sensación de que sólo hemos rascado la superficie... ¡Que llegue el 23 de noviembre, por favor!



Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

POWER RESET

SELECT START Nintendo®

B A

NINTENDO CLASSIC MINI: NES, o, como la conoce todo el mundo, NES Mini, está casi en las tiendas. Estas Navidades, los juegos más jugados serán los mismos que hace 30 años, y los expertos nos cuentan por qué.

LO QUE DEBES SABER

FECHA DE LANZAMIENTO:
11 de noviembre

CARACTERISTICAS PRINCIPALES:
30 juegos de NES en memoria
Un mando de NES Mini incluido
Dos ranuras USB para mandos de NES Mini.
Salida de vídeo y audio HDMI (cable HDMI incluido)

PRECIO:
59,95 euros



JUAN CARLOS GARCÍA

Director de la Revista Oficial Nintendo durante 20 años.

"Voy a recuperar juegos que me marcaron"



Juan Carlos en 2016 con una NES de los años 80. ¡Una foto para la historia!

Juan Carlos presume de haber sido director de la Revista en los tiempos en los que convivían NES y SNES.

"En la época de las cintas de cassette y los discos 3,5 qué quieres que te diga: NES supongo que fue dar un paso del que ya no hubo vuelta atrás. Los videojuegos dejaron de ser simplemente juegos".

"He sido siempre más de Mario que de Zelda, al menos de los primeros Zelda. Y más de acción y deporte que de aventuras. Excitebike, Battletoads y Double Dragon o Castlevania fueron juegos que me marcaron, y algunos los recuperaré en NES Mini".

"El segundo mando será para mi hijo, que seguro que encuentra mucho más divertido de lo que cree este viaje por la historia de los videojuegos".

"Recomiendo sin duda NES Mini a los jugadores más jóvenes. Ahora que se lleva tanto esa mezcla entre gustos retro y última tecnología, es compra obligada. Millennials, generación X, Y y Z se sentirán igual de atraídos por juegos que nunca pasarán de moda".



Gustavo con NES Mini. Van a ser tan inseparables como Oliver Atom y su balón.

GUSTAVO ACERO

Redactor de la Revista Oficial Nintendo y Hobbyconsolas.com

"En NES Mini está el origen de Mario, Zelda, Donkey Kong, Metroid..."

Gustavo es el mayor nintendero de la Tierra. Sospechamos que Satoru Iwata lo creó en laboratorio.

"NES fue la primera consola de mi vida y mi toma de conciencia con respecto a ese invento increíble que me parecieron los videojuegos. Puede que sin NES nunca me hubiese aficionado a este arte, o algo peor: que sí lo hubiera hecho pero hoy no fuese nintendero".

"Me quedo con Super Mario Bros. 2 y 3, y Double Dragon II, éste por ser el que más tiempo compartí con mi madre, repartiendo leña por las calles, aunque nunca logramos pasar del mundo 6, así que con NES Mini ha llegado nuestra auténtica "Revenge".

"Quiero jugar a NES Mini desde el sofá de mi cuarto, el mismo en el que disfruté de la NES "tocha" en su día; tiene gracia: ahora el grande soy yo y ella la pequeña".

"Recomiendo NES Mini a los jóvenes porque aquí está el origen de Mario, Zelda, Metroid, Donkey Kong, Kirby, Mega Man, Castlevania o Final Fantasy. Siguen siendo imprescindibles por su jugabilidad perfectamente sencilla y sencillamente perfecta, y los nuevos puntos de guardado los harán más accesibles".

LISTA DE JUEGOS INCLUIDOS

NES Mini lleva en su memoria 30 juegos clásicos de NES, que además podrás jugar con calidad HDMI, a 60 Hz y con varios modos de visualización. La selección de juegos es ésta... Prácticamente inmejorable.

Balloon Fight
Bubble Bobble
Castlevania
Castlevania II: Simon´s Quest
Donkey Kong
Donkey Kong Jr.
Double Dragon II: The Revenge
Dr. Mario
Excitebike
Final Fantasy
Galaga
Ghosts'n Goblins
Gradius
Ice Climber
Kid Icarus
Kirby's Adventure
Mario Bros.
Mega Man 2
Metroid
Ninja Gaiden
Pac-Man
Punch-Out!! Featuring Mr. Dream
StarTropics
Super C
Super Mario Bros.
Super Mario Bros. 2
Super Mario Bros. 3
Tecmo Bowl
The Legend of Zelda
Zelda II: The Adventure of Link



1987: EL AÑO DE LA NES

Aunque en algunos países europeos llegó en 1986, los españoles tuvimos que esperar hasta 1987 para disfrutar de ella. ¿Qué era lo que molaba en ese año? ¡Pues todo esto!

Películas



El cine de acción era el rey de las carteleras, con títulos como"Robocop", "Depredador" o "Arma Letal".

Televisión



"La Bola de Cristal" era el referente de la programación infantil. También fue el año de "Los Aurones".

Deportes



En fútbol dominaba la Quinta del Buitre, pero en basket el Madrid se topó con el Barça de Súper Epi.

Videojuegos



España jugaba al ordenador: Amstrad y Spectrum se repartían el mercado. La consola Atari no era competencia para estas máquinas.

David posa con la NES original que tiene en su casa, como buen coleccionista.

DAVID MARTÍNEZ

Web Manager de Hobbyconsolas.com y redactor de Hobby Consolas.

"NES era lo más parecido a una recreativa que uno podía tener en casa"

David comenzó su etapa como periodista en la época de Nintendo 64, pero jugó con NES de pequeño.

"Yo venía de jugar con Amstrad, Spectrum y Atari 2600, así que sobre todo me marcó la mejora gráfica. Aquellos juegos se veían (y se escuchaban) de lujo, lo más parecido a una recreativa que uno podía tener en casa. Cuando vi Super Mario Bros. 3, años después, me seguía sorprendiendo".

"Por supuesto, me marcó Super Mario Bros. Pero también Castlevania y Nintendo World Cup (aunque nunca jugué con multitap a 4 jugadores). También me encantaron Duck Tales y los Zelda".

"Tengo muchas ganas de disfrutar de todos estos juegos de nuevo, a través de un puerto HDMI, con los mandos originales y el diseño clásico que ofrece NES Mini".

"Recomendaría NES Mini a los más jóvenes, pero dejando muy claro que van a jugar un pedazo de historia. Que no esperen juegos tan largos o tan vistosos como ahora, pero se dejen llevar por su diversión".

SONIA HERRANZ

Directora de Playmania y coordinadora en Axel Springer.



Sonia también posa con la NES original y a la espera de que salga NES Mini.

"Muchas mecánicas de juego actuales ya existían hace 25 años"

Sonia comenzó a escribir en la revista Hobby Consolas cuando SNES aún no había salido en España.

"Con NES prescindí de los ordenadores y jugué sin complicaciones. Meter el cartucho, darle al power y a jugar. Para muchos, supuso el comienzo de la era de las consolas".

"Me impresionaron Super Mario Bros. y Castlevania, los juegos con los que compré la consola. Y recuerdo con especial cariño Zelda y Battle of Olympus. Mi chico y yo estuvimos horas y horas jugando con ellos".

"Encenderé NES Mini y probaré todos los juegos por aquello de la nostalgia, pero no me veo capaz de acabarme ninguno otra vez... ¿Tú sabes lo difícil que era The Legend of Zelda, por ejemplo?".

"De cara a los nuevos jugadores, NES Mini es muy interesante para que conozcan los orígenes de su afición favorita. Además, estoy convencida de que se van a enganchar a algún que otro juego. Y van a descubrir que muchas cosas con las que ahora alucinan, muchas mecánicas de juego, ya existían hace nada menos que 25 años".

ALBERTO LLORET

Redactor Jefe de Hobby Consolas papel y redactor de Hobbyconsolas.com


A Alberto le ha gustado tanto NES Mini que ha tenido que comprobar que era real.

"Siempre vuelvo a Punch-Out!! Es uno de mis juegos fetiche"

Un dato: Alberto fue el redactor encargado de analizar Zelda Ocarina of Time en Hobby Consolas.

"Yo era jugador de ZX Spectrum. La NES supuso el fin de los tiempos de carga, disfrutar de un mayor colorido en los juegos, un sonido inolvidable, adaptaciones más fieles de algunas recreativas... Y, cómo no, clásicos como Super Mario Bros., Zelda, Contra, Metal Gear, Castlevania, Metroid o Mega Man".

"Por encima de clásicos como Super Mario Bros. 3 o Zelda, uno de los juegos que más me marcó fue Punch-Out!! Esa mezcla de arcade "deportivo" y pseudo puzle me sigue volviendo loco. Vuelvo a él regularmente, porque su prodigiosa jugabilidad sigue funcionando. Es uno de mis juegos fetiche".

"NES Mini está en mi lista de compras navideñas. Creo que está orientada al público nostálgico. La disfrutarán aquellos que tuvieron una NES y ya no la tienen. También los que soñaron tenerla en su época y no pudieron. En el caso de los jóvenes, deben tener un perfil afín a lo retro, que disfruten de los juegos por lo que son, no por los gráficos".

BRUNO SOL

Coordinador de Retrogamer y redactor de Hobbyconsolas.com


Bruno ya no va a tener que soplar el cartucho para jugar a SMB. 3 gracias a NES Mini.

"Jugar a 60 Hz dejará sin palabras a los acostumbrados a las versiones PAL"

Bruno es uno de los mayores expertos en videojuegos de todas las épocas que hay en España.

"Vi el Batman de Sunsoft de NES en una tele diminuta de El Corte Inglés y me dejó boquiabierto con sus animación y la posibilidad de saltar por las paredes. Aún seguía con el Amstrad CPC 464 e intenté camelarme a mis padres para que me compraran la NES, pero cuando vieron lo que costaba cada cartucho me dijeron que me despidiera. Años más tarde me compré la consola con mi dinero y aluciné con la primera y tercera entrega de Castlevania (nunca me gustó la segunda)".

"Reservé NES Mini en cuanto se anunció. A lo largo de los años me ha obsesionado jugar con la NES con la mejor calidad de imagen (hasta logré que le pusieran RGB a una, gracias a las gestiones de un amigo), pero la calidad que ofrece la NES Mini y la posibilidad de jugar a 60hz me tienen enamorado".

"Jugar estos títulos a su velocidad original dejará sin palabras a mucha gente acostumbrada a las versiones PAL. Para las nuevas generaciones la dificultad de los juegos de antaño será un desafío. Espero que anime a descubrir tesoros de los años 80 y 90. La NES dio mucho más que los Super Mario Bros...".

NES EN ESPAÑA

En 1987 la compañía Spaco comenzó a distribuir NES en España. Para hacerse hueco en un mercado dominado por los ordenadores, Spaco apostó por una campaña publicitaria con un eslogan que caló: "Ven al mogollón, ven a la Nintendo".



Spaco comercializó durante años NES a un precio muy competitivo, con buenos resultados.



Un ejemplo de publicidad publicada en Micromanía nº 30 de diciembre de 1989.



Los miembros del Club Nintendo disfrutaron durante años de esta revista gratuita distribuida por correo.

Los 15 mejores multijugador de 3DS

Para celebrar la llegada de Mario Party Star Rush repasamos otras grandes experiencias multijugador que hacen de la portátil una consola fantástica para jugar en compañía.





15 Ángeles y demonios

Kid Icarus Uprising

Project Sora/Acción/1-6 local y online

Batallas 3 vs. 3 entre personajes que equipamos eligiendo entre **cientos de armas**. Gran variedad de modos y escenarios.



14 Cuatro Kirbys, mejor que uno

Kirby Planet Robobot

HAL Laboratory/Plataformas/1-4 local

¡Todos Juntos, Héroes Legendarios!, es modo de **acción y rol** en el que 4 Kirbys de habilidades diferentes luchan contra monstruos.



13 ¡La mayor leyenda de la lucha!

Super Street Fighter IV 3D

Capcom/Lucha/1-2 local y online

Uno de los mejores juegos de lucha de la historia ofrece **peleas 1 vs. 1** en modo local y online con 35 luchadores legendarios.

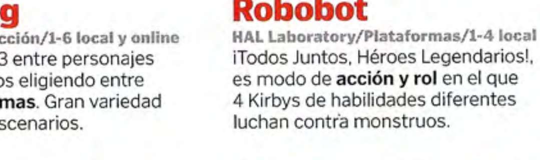


12 Héroes de fantasía

Final Fantasy Explorers

Square Enix/Rol/1-4 local y online

Crea a tu héroe y lánzate junto a 3 amigos a **explorar la Isla de Amostra**, habitada por los monstruos clásicos de la serie.





11 Acción por las nubes

Luigi's Mansion

Next Level/Aventura/1-4 local y online

El juego incluye la Torre de los Desafíos, lugar plagado de fantasmas a los que atrapar con otros tres Luigis en **modo online o local** (modo descarga).



10 Juego, set y partido multijugador

Mario Tennis Open

Camelot/Deportivo/1-4 local y online

Permite partidos con un solo juego, individuales o a dobles, en modo local. Los partidos online son también para 2 ó 4 jugadores, y hay un **ranking mundial**.



9 Duelo de generales

Fire Emblem Fates

Int. Systems/Estrategia/1-2 local y online

Batallas **1 vs. 1 locales u online** con los héroes de la aventura. Se puede luchar en los castillos de los jugadores.





8 Hermanos de juego

New Super Mario Bros. 2

Nintendo/Plataformas/1-2 local

El multijugador de New Super Mario Bros. 2 nos parece uno de los más infravalorados de la consola (quizá como el juego en sí, porque en la máquina no hay plataformas 2D mejor). Aunque sólo en modo local, el juego permite superar **toda la aventura principal (unos 90 niveles)** a dobles, disfrutando además de tres movimientos combinados únicos.









7 Reta a otros entrenadores

Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa

Game Freak/Rol/1-4 jugadores local y online

A la espera de que salgan Sol y Luna, la mejor aventura Pokémon para compartir es esta. Permite **combates 1 vs. 1 ó 2 vs. 2** e **intercambiar Pokémon** con jugadores de todo el mundo para completar tu Pokédex. Además, incluye la opción de crear **bases secretas**: tus amigos pueden visitar la tuya y tú la suya para intercambiar habilidades especiales.





6 Un equipo de otra galaxia

Metroid Prime Federation Force

Next Level Games/Aventura/ 1-6 jugadores local y online

Cuatro soldados de la Federación (es decir, tú y tres amigos) tenéis que enfrentaros a los piratas espaciales. **Planetas hostiles, monstruos, plataformas, puzles** y la posibilidad de especializar a cada miembro del equipo con diferentes armas y objetos. Además, incluye el Blast Ball, deporte futurista 3 vs. 3.

5 Convivir te hace feliz

Animal Crossing New Leaf

Nintendo/Simulador/1-4 j. local y online

Aunque la vida en tu pueblo de New Leaf ya es la mar de interesante si te relacionas sólo con sus habitantes, las opciones para **jugar en compañía o compartir contenido** son enormes: hasta 4 jugadores podéis **visitar juntos uno de vuestros pueblos** e intercambiar fruta o diseños, además de participar en torneos de pesca o caza de insectos. En la zona dedicada a las Casa de Exposición, podrás visitar las casas de jugadores de todo el mundo y pedir cualquier mueble para que lo envíen a la tienda de tu pueblo. Y en la Casa del Sueño viajarás en sueños a los pueblos de otros jugadores. Un título genial que **se relanza este otoño** en una edición que le hace **compatible con amiibo** (si ya tienes el juego, podrás actualizarlo gratis para implementar esta función).









4 El poder de tres héroes

Zelda Tri Force Heroes

Nintendo y Grezzo/Aventura
1-3 local y online

Aunque se puede jugar en solitario, este Zelda está pensado para que tres jugadores disfruten en compañía **sus más de 30 mazmorras**, llenas de puzles brillantes, peligrosos enemigos y tesoros fantásticos. Una experiencia cooperativa sensacional.



3 La batalla total

Super Smash Bros.

Sora Ltd. y Bandai Namco/Lucha/
1-4 online y local

El crossover de lucha entre los más grandes héroes de videojuego tiene cifras de récord: 51 personajes (más 7 descargables de pago), 42 escenarios y multitud de modos. Su multijugador, infinito permite organizar combates de hasta 4 luchadores, todos contra todos o por equipos modificando cada aspecto de las reglas. Quizá el juego con más contenido de 3DS.

2 Diversión de gran cilindrada

Mario Kart 7

Nintendo/Velocidad /1-8 local y online

La serie multijugador **más prestigiosa** de la historia de las consolas tiene en 3DS una de sus mejores entregas. 32 circuitos (16 clásicos y 16 nuevos) con innovaciones como los tramos aéreos y acuáticos fueron su carta de presentación. Y también presumió del mejor multijugador: **8 jugadores online o en red local**, en esta última opción con modo descarga incluido: (aunque en las consolas sin juego sólo se puede jugar con Shy Guy) y la posibilidad de disputar carreras aisladas, organizar torneos o competir en modos de batalla.







1 Únete al gremio de cazadores

Monster Hunter Generations

Capcom/Acción y rol/ 1-4 local y online

Nos la hemos jugado: colocar a Monster Hunter por delante de un Mario Kart, la serie multijugador más famosa de la historia, no es una decisión popular. Pero creemos que **la satisfacción de coordinarse con otros tres camaradas** para acabar con bestias a las que es imposible vencer solitario no tiene parangón en una consola portátil.

Monster Hunter Generations es un juego que **nos exige prepararnos**, mejorar a nuestro personaje y aprender a usar correctamente su arma y su equipo. Así que empezar acompañado de jugadores expertos es una gran idea.

Juntos a la batalla

Unas 200 misiones multijugador nos esperan en Generations, en modo local u online, **con amigos o con jugadores de todo el mundo**. En el online, podemos comunicarnos por mensajes prefijados que funcionan de maravilla, con lo que podemos coordinar ataques o defensas de mil maneras posibles, haciendo de cada cacería una experiencia única.





MONSTER HUNTER CONSIGUE ALGO QUE POCOS JUEGOS LOGRAN: CREAR AUTÉNTICA CAMARADERÍA ENTRE JUGADORES

Únete a la Comunidad
No hay juego en 3DS que tenga una comunidad más altruista que MH. Las asociaciones de cazadores más importantes son @gremiodecazadores, @MonsterHunterHK, @G-MonsterHunter y @4puercosteam.

Novedades




Los Toads que habitan Isla Prisma son la pera. Estos chicos, si no se han quedado en blanco, saben hacer de todo, desde cantar hasta surfear.



Cuando Mario desembarca en Isla Prisma, se encuentra con que alguien está robando el color de sus parajes de papel. El héroe se lo devolverá... ¡a martillazos!

Paper Mario Color Splash

Mucho humor y todo un mundo por colorear esperan a Mario en Isla prisma.

Wii U



3

Género **Aventura**
Compañía **Intelligent Systems**
Jugadores **1**
Precio **44,95 euros**
www.nintendo.es



Argumento

Una noche de tormenta, Mario recibe por correo un Toad descolorido. ¡Algo pasa en Isla Prisma! Junto con la Princesa Peach y Toad, Mario acude para resolver el misterio.

Flipados nos quedamos el año pasado con Mario & Luigi: Paper Jam Bros. para 3DS. En él descubrimos que Paper Mario es el Mario de otra dimensión, un mundo de papel que ahora visitamos por primera vez en Wii U. **Intelligent Systems,** responsable de todos los Paper Mario, ha dado una vuelta a la serie con algunos retoques, como una jugabilidad que aprovecha la pantalla táctil del Wii U GamePad, un aumento de la exploración en detrimento de los elementos de rol y **una atención especial a la historia**: en ella no falta el humor... pero también nos mantiene en vilo con una trama de misterio. ¿Quién está atacando a los Toad de Isla Prisma?

¿Qué sucede en la isla?

En una noche de tormenta, dos encapuchados se acercan a la casa de Mario... El comienzo de Paper Mario Color Splash parece el de una novela de terror y misterio: Mario abre y recibe con una sonrisa a los dos extraños. ¿Te has vuelto loco, Mario? ¡No se abre la puerta con esa confianza a dos desconocidos! Pero no os preocupéis, los visitantes son la Princesa Peach y su fiel Toad, aunque no parecen traer buenas noticias.

Peach le entrega a Mario una carta que... ¡resulta ser un Toad de papel doblado y descolorido! Gracias al remite saben que procede de Isla Prisma, y los tres se embarcan hacia ese remoto lugar retando a un mar agitado por el mal tiempo. Para sorpresa de Peach y Toad, en Isla Prisma, famosa por ser "un paraíso vacacional lleno de vida", nadie les recibe: no se ve ni un alma y falta el color en gran parte del lugar.

Una isla para colorear

Por suerte pronto se topan con **Baldo, un cubo de pintura** que le entrega a Mario un martillo indispensable para enfrentarse a los enemigos y devolverle el color y alegría a Isla Prisma. Baldo explica a Peach y Mario que **hay 7 maxiestrellas** que dan color a la fuente de la plaza, que a su vez pigmenta la Isla Prisma, así que el objetivo está muy claro: hay que liberar todas ➲



Superataques

Uno de los aspectos más molones del juego son los combate por turnos. Mario porta una baraja de cartas que representan los ataques que puede ejecutar. Se pueden recolectar explorando los escenarios, recoger las que suelte un enemigo tras eliminarlo o comprarlas.





Explorar y estrujar

Los combates por turnos no son lo único que alimenta la acción de Color Splash. Para conseguir el 100% del juego hay que explorar mucho, no dejar ni un solo trozo blanco sin pintar, y visitar el museo de Isla Prisma con frecuencia para donar cartas y recibir recompensas como desbloquear la banda sonora del juego para escuchar-la en cualquier momento.



El martillo no sólo golpea: pinta con estilo y activa interruptores.



Recortamos partes del escenario en la táctil para descubrir zonas secretas.



Vemos a los malos en los escenarios y podemos intentar evitar los combates.



Los minijuegos, muy variados, nos sorprenden en muchos momentos.



Los Toads de Isla Prisma corren un gran peligro, un Shy Guy armado con una simple pajita puede dejar fuera de juego a nuestros amigos si les absorbe los colores. ¡Solo de pensarlo te quedas en blanco!



Baldo es tu nuevo amigo. Es a Mario lo que Navi a Link, pero sin repetir "Hey listen" una y otra y otra y otra y otra y otra vez.

las maxiestrellas para devolver el color y la vida a la isla. **El mapa de Isla Prisma** está plagado de fases, y para superar cada una de ellas hay que encontrar las miniestrellas que ocultan.

Palabras y martillazos

Así, la exploración se convierte en el elemento principal del juego: hablar con los Toads de Isla Prisma nos da pistas sobre hacia dónde ir o qué hacer cuando Mario está un poco perdido. Los Toads nos divierten con **sus ocurrencias y conversaciones locas**, realmente muy graciosas y que hacen que esta sea una de las aventuras de Mario con la que más nos hemos reído. Y, además de las conversaciones, también exploramos... ¡a golpes! **El Martillo Pintor** nos sirve para activar interruptores y,



En el museo se exponen todas las cartas de acción, personajes y de objetos que Mario dona durante su aventura. Es un reto completarlo al 100%.



Los enemigos de toda la vida de Mario también se han reservado su aparición en Isla Prisma. Iggy es uno de los jefes a los que Mario debe derrotar.



Es tu turno

Los combates son realmente dinámicos, a pesar de ser por turnos. Seleccionamos entre todas las cartas de ataque que hayamos encontrado explorando y las vamos activando con nuestra reserva de pintura.

Farmeo y parkours

Aunque el juego sea una aventura, también tiene elementos propios de los de juegos plataformas (por ejemplo, Mario hace parkour), y algún elemento de rol que nos empuja a "farmear" para, por ejemplo, subir de nivel el martillo y poder llevar más cantidad de pintura. ¡Qué variado!





Es importante conseguir ítems para mejorar nuestro martillo.

PAPER MARIO COLOR SPLASH ES UNA DE LAS AVENTURAS DE MARIO MÁS GRACIOSAS QUE HEMOS JUGADO JAMÁS

sobre todo, almacena una cantidad de pintura roja, azul y amarilla que usamos para pintar zonas blancas de los escenarios, devolver a la vida a los Toads y colorear cartas.

Precisamente, **las cartas son las herramientas que usamos en los combates**, el otro gran elemento del juego: vemos a los enemigos en tiempo real por los escenarios y, si chocamos con ellos, empiezan batallas por turnos en las que las cartas nos sirven para atacar. Así que más nos vale tener la reserva de pintura llena para poder ejecutar el abanico de ataques más amplio contra los enemigos, sobre todos para los jefes (los koopalings), cada uno custodio de una **Maxiestrella**.

Para acabar de redondear la experiencia, Color Splash ofrece tareas secundarias, como rescatar a los Toads de equipos de salvamento, y situaciones muy locas que **se resuelven mediante minijuegos**. Todo, en una aventura que no pierde ritmo nunca. Es verdad que su dificutal es, en general, baja, pero su capacidad para divertir está en lo más alto.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Una explosión de color de armoniosa belleza.

Diversión ★★★★
Es variado y con un sentido del humor simplemente fantástico.

Sonido ★★★★
Banda sonora y efectos de sonido excelentes.

Duración ★★★
20 horas de risas aseguradas, más si buscas secretos.

(+) Su humor con gags muy originales, la exploración y los combates por turnos.

(−) Si esperas un gran desafío, no lo tendrás: es un juego tirando a facilillo.

Nuestra opinión

Mario da una auténtica lección de colorido

Estamos ante un Paper Mario que quiere seguir dando caché a la serie con unos gráficos cuidados, una historia más profunda y una banda sonora mimada. Se juega con una sonrisa constante.

Te gustará...

Más que... LEGO City Undercover

Menos que... Yoshi's Woolly World

Total

90

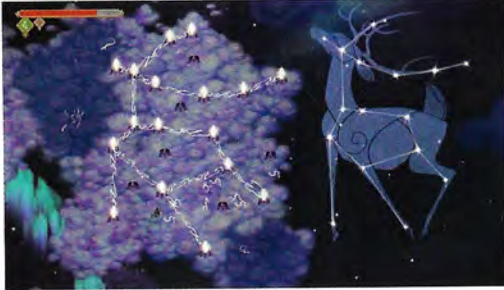


La ambientación es la estrella, y los textos, voces, y localizaciones nos meten de lleno en la mitología nórdica. Tanto es así, que resulta educativo.



Los jefes finales nos ofrecen luchas trepidantes en contraste con la lenta exploración... y ojo con un par de batallas "de las de antes".



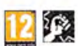




Nintendo eShop



Descargas WiiU



Género **Aventura**
Compañía **Thunder LG**
Jugadores **1**
Precio **14,99 €**
jotungame.com

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★
Sonido	★★★
Duración	★★

Valoración

El sabor del dibujo a mano y el aspecto sonoro enmarcan una aventura que, aunque sencilla y corta, se disfruta.

Total
75

Jotun Vallhalla Edition

A la conquista del purgatorio vikingo

Wii U es la consola que ha consolidado la escena independiente en Nintendo. Tras el limitado WiiWare, decenas de grandes títulos alimentan el genial catálogo digital en la eShop, y esta dibujada aventura nórdica es el último gran ejemplo.

Un juego de otra época

Hoy día aún hay pelis de animación que se hacen dibujo a dibujo en lugar de por ordenador. Ese sabor es el que te deja Jotun nada más comenzar la partida, el de no ver polígonos sino dibujos por todas partes, el de estar ante **un juego de SNES en alta definición**. Aunque eso también se siente en el limitadísimo número de animaciones, y en los incómodos parones... Pero una vez cautivados por su estética, su banda sonora y sus voces en islandés, toca empezar a explorar. Porque Jotun es una aventura clásica no lineal con 9 niveles, divididos en 5 mundos con sus 5 (+1) 'bosses', que son los Jotun que dan nombre al juego. Cada nivel esconde un poder (fuerza, salud, engaño, escudo, velocidad y lanzas), una manzana, fuentes y la runa, que es lo único imprescindible. **Son divertidos y diferentes, pero muy fáciles**, y luchar contra los jefes cargado de poderes nos da ventaja, aunque luego podemos enfrentarlos por puntuación en el modo Vallhalla.



El Wii U GamePad está desaprovechado y sólo sirve para pulsar sobre un poder de los dioses. Se echa muy en falta que el mapa indique dónde estamos.

COLECCIONA TUS FICHAS (6)



6ª y penúltima entrega de las fichas coleccionables de todos los Yo-kai. Acabamos con los siniestros y empezamos con los Escurridizos.



166. AYAY

ATRIBUTO: Aire
RANGO: E
HABILIDAD: Aeropotenciador: aumenta el daño de los ataques de viento.
COMIDA: Pan

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Pelmapunzadas. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torbellino. Poder: 20. Aire. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Abatimiento. Hace decaer el ánimo de un rivaly evita que actúe. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Explosión Ayay. Poder: 30. Libera una energía que ralentiza a los rivales. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Monte Arboleda: en los árboles (usando la lente) y dentro del Túnel abandonado (encuentro directo).



167. HORTERRARO

ATRIBUTO: Aire
RANGO: C
HABILIDAD: Aeropotenciador: aumenta el daño de los ataques de viento
COMIDA: Pan

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Pelmapunzadas. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Tornado. Poder: 50. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Incomodidad. Hace que un enemigo se vuelva raro y reduce su DEF. Alcance: un los rival.
- **Animáximum:** Crimen de moda. Poder: 70. Libera una energía que ralentiza a los rivales. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: en los árboles (usando la lente), en las callejuelas de la Calle comercial (encuentro directo).



168. ALARCIÓN

ATRIBUTO: Aire
RANGO: A
HABILIDAD: Perforación: siempre inflige daño elemental
COMIDA: Pan

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Pelmapunzadas. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Tornado. Poder: 50. Aire. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Desesperación. El enemigo desesperan y dejan de actuar. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Llega la Parca. Poder: ---. Envía a sus rivales y a sus atributos al abismo de la desesperación. Alcance: todos su enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Cumbres Floreadas: en la casa del Sr. Palomo.



169. CANTONIO

ATRIBUTO: Fuego
RANGO: E
HABILIDAD: Paraíso Persocán: sube los atributos del aliado contiguo con la misma hablidad
COMIDA: Comida china

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Mordisco. Poder: 45. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Ascuas. Poder: 20. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Confusión: asusta a enemigo y hace que ataque a sus aliados. Alcance: un enemigo.
- **Animáximun:** Bocado repulsivo: Poder: 18 x 5. Muerde a sus enemigos con furia. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Cumbres Floreadas: en los cubos de basura del Solar escondido (usando la lente) y en Sendero secreto (encuentro directo). Infierno Infinito: 1º círculo y 2º círculo (encuentro directo). Expendekai: Te puede tocar con una moneda morada.



170. MULTINICHE

ATRIBUTO: Fuego
RANGO: B
HABILIDAD: Paraíso Persocán: sube los atributos del aliado contiguo con la misma hablidad
COMIDA: Comida china

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Mordisco. Poder: 45. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Llamarada. Poder: 50. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Confusión: asusta a enemigo y hace que ataque a sus aliados. Alcance: un enemigo.
- **Animáximun:** Mordida Bicéfala. Poder: 22x7. Muerde doblemente a sus oponentes. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: Colegio de Floridablanca PB, P1 y P2 durante la noche (encuentro directo). Infierno Infinito: 7.º círculo (encuentro directo). Expendekai: puede tocarte con una moneda morada. Fusionando a Cantonio + Cantonio.



171. SER BERO

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: A
HABILIDAD: Paraíso Persocán: sube los atributos del aliado contiguo con la misma hablidad
COMIDA: Comida china.

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Mordisco. Poder: 45. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Meteoro: 80. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Maldición Estigia. Reduce el ESP de un rival con una maldición de otro mundo. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Tirachinas Estigio. Poder: 120. Tierra. Dispara piedras del otro mundo. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: Colegio de Floridablanca P2 durante la noche (encuentro directo). Expendekai: puede salir usando una moneda morada o monedas de juego de Nintendo 3DS.

172. GOTO



ATRIBUTO: Agua
RANGO: E
HABILIDAD: Piel Húmeda: recuce el daño por ataques de agua.
COMIDA: Refresco

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torrente. Poder: 20. Agua. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Como una pasa. Arruga la piel de un oponente y reduce su defensa. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Chaparrón. Poder: 60. Agua. Aumenta la humedad y empapa a sus enemigos con lluvia. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca norte: Canal solitario tras el relocerrojo de rango C (encuentro directo).

173. SIRIMIRI



ATRIBUTO: Agua
RANGO: B
HABILIDAD: Piel Húmeda: recuce el daño por ataques de agua.
COMIDA: Refresco

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Rápidos. Poder: 50. Agua. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Como una pasa. Reseca la piel de un oponente y reduce mucho su defensa. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Borrasca Potente. Poder: 160. Agua. Azota con una tormenta. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Canales subterráneos (encuentro directo).
Evoluciona de Goto en el nivel 25.

174. COPO



ATRIBUTO: Hielo
RANGO: E
HABILIDAD: Piel Húmeda: recuce el daño por ataques de hielo.
COMIDA: Refresco

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Granizo. Poder: 20. Hielo. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Entumecer. Entumece con frío a un enemigo y reduce su fuerza. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Suspiro Helado. Poder: 60. Hielo. Usa su poder de hielo para soltar témpanos sobre sus enemigos. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Canales subterráneos (encuentro directo).

175. VENTISQUERO



ATRIBUTO: Hielo
RANGO: B
HABILIDAD: Piel Húmeda: recuce el daño por ataques de agua.
COMIDA: Refresco

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Helada. Poder: 50. Hielo. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Congelación. Congela a un enemigo y reduce su fuerza. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Granizo Divino. Poder: 160. Hielo. Lanza una terrible tormenta de hielo sobre sus enemigos. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Canales subterráneos (encuentro directo).
Evoluciona de Copo en el nivel 25.

176. COAGULÓN



ATRIBUTO: Fuego
RANGO: D
HABILIDAD: Buena fortuna: recibes más dinero al concluir un combate.
COMIDA: Refresco

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Llamadara. Poder: 50. Fuego. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Hemorragia nasal. Ralentiza a un rival haciendo que les sangre la nariz. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Bomba Sanguínea. Poder: 100. Fuego. Golpea a sus rivales haciendo que les pueda sangrar la nariz. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Canales subterráneos: dentro del agua (usando la lente).

177. REBOCA



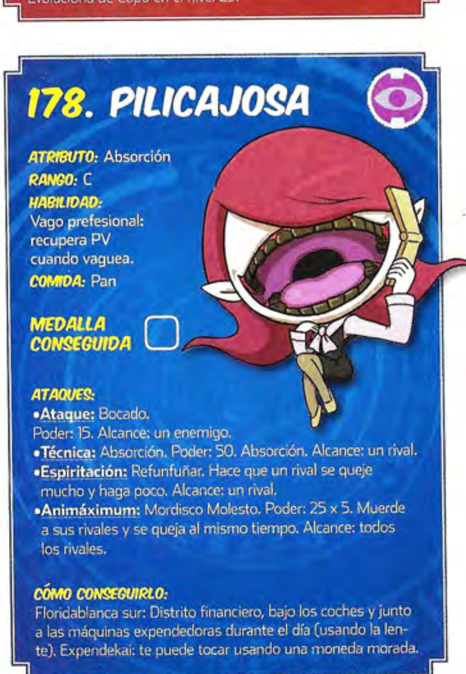
ATRIBUTO: Trueno.
RANGO: D
HABILIDAD: Vago profesional: recupera PV cuando vaguea.
COMIDA: Pan

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bocado. Poder: 15. Alcance: un rival.
- **Técnica:** Chispa. Poder: 20. Trueno. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Mucho ruido: hace que un enemigo hable mucho y actue poco. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Bocaza. Poder: 23 x 5. Muerde a sus enemigos con sus enormes dientes. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: Rascacielos Flordablanca P3 (encuentro directo).

178. PILICAJOSA



ATRIBUTO: Absorción
RANGO: C
HABILIDAD: Vago prefesional: recupera PV cuando vaguea.
COMIDA: Pan

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bocado. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Absorción. Poder: 50. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Refunfuñar. Hace que un rival se queje mucho y haga poco. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Mordisco Molesto. Poder: 25 x 5. Muerde a sus rivales y se queja al mismo tiempo. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: Distrito financiero, bajo los coches y junto a las máquinas expendedoras durante el día (usando la lente). Expendekai: te puede tocar usando una moneda morada.

179. NEGATALIA



ATRIBUTO: Tierra
RANGO: D
HABILIDAD: Piel Maldita: si el rival la espirita, aumentan sus atributos.
COMIDA: Pan

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Despachurro. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Guijarro. Poder: 20. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Nubarrón: cubre a un enemigo con un nubarrón que reduce su fuerza. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Negatillería. Poder: 40. Cubre a sus enemigos con unos gases oscuros que reducen su fuerza. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: en los cubos de basura del Atajo de la academia (usando la lente).
Se hace amigo tuyo automáticamente en el capítulo 2.

180. CUESCO



ATRIBUTO: Hielo
RANGO: C
HABILIDAD: Esfera gaseosa: disminuye la precisión de los enemigos.
COMIDA: Lácteos

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Cabezazo. Poder: 55. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Helada. Poder: 50. Hielo. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Pestilencia. Confunde a un rival con un hedor tan fuerte que no puede pensar. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Neblina apestosa. Poder: ---. Lanza un pedo maligno que reduce mucho la velocidad de los rivales. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: callejuelas de la calle comercial (encuentro directo).

181. PÉDITUM

ATRIBUTO: Hielo
RANGO: A
HABILIDAD: Olfato: los ataques nunca fallan.
COMIDA: Lácteos



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Cabezazo Poder: 55 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Helada. Poder: 50. Hielo. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Pestilencia. Confunde a un rival con un hedor que le impide pensar con claridad. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Gas Tóxico. Poder: ---. Emite un pedo maligno que reduce mucho la velocidad de los rivales. Alcance: todos sus enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: Hospital Nocturno PB, P1 y P2 (encuentro directo).
Expendekai: Te puede tocar usando una moneda morada.

182. GRACIOSNO

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: A
HABILIDAD: Muro Espiritual: no le afectan las espiritaciones del rival.
COMIDA: Comida china



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Paliza. Poder: 40. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Absorción. Poder: 50. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Qué Malo. Quita gracia a los chistes de un rival y daña su orgullo y sus PV. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Chiste Malo. Poder: ---. Cuenta un chiste tan malo que los rivales se vuelven lentos. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: Hospital Nocturno PB, P1 y P2 (encuentro directo). Infierno Infinito: 7.º círculo (encuentro directo).

183. HILARIÓN

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: A
HABILIDAD: Muro Espiritual: no le afectan las espiritaciones del rival.
COMIDA: Comida china

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Paliza. Poder: 40. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Segavidas. Poder: 80. Absorción. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Qué Malo. Quita gracia a los chistes de un rival y daña su orgullo y sus PV. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Chiste Pésimo Poder: ---. Suelta un chiste tan malo que sus rivales se vuelven lentos. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: Camino del Camorrista - Montaña Mentirosa (encuentro directo).

184. ARRUÑONA

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: B
HABILIDAD: Zona de Achaque: ningún Yo-kai podrá esquivar movimientos.
COMIDA: Lácteos



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Golpazo: Poder: 10. Alcance: un rival.
- **Técnica:** Drenado. Poder: 20. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Arrugas. Vuelve a un rival viejo y decrépito, reduciendo su defensa. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Susto Arrugador. Poder: 100. Absorción. Roba PV de sus rivales y los reparte entre sus aliados. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Colinas del Aura: en los arbustos de la urbanización durante la noche (usando la lente) y dentro del Museo del Estanque Calabaza durante la noche (encuentro directo). Infierno Infinito: 5º círculo y 6º círculo (encuentro directo). Expendekai: te puede tocar usando una moneda morada.

185. BELLADONA

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: S
HABILIDAD: Zona de Achaque: ningún Yo-kai podrá esquivar movimientos.
COMIDA: Lácteos



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Paliza: Poder: 40. Alcance: un rival.
- **Técnica:** Segavidas. Poder: 80. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Robajuventud. Roba la juventud de un enemigo y reduce todos sus atributos. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Rayo de Belleza. Poder: 130. Absorción. Roba PV de sus rivales y los reparte entre sus aliados. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Fusionando a Arruñona + Polvos antiedad

186. ETERNA

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: S
HABILIDAD: Zona de Achaque: ningún Yo-kai podrá esquivar movimientos.
COMIDA: Lácteos



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Paliza. Poder: 40. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Segavidas. Poder: 80. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Energía Inmortal. Regenera PV de un aliado con el poder de la inmortalidad. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Drenaje Inmortal. Poder: 140. Absorción. Roba PV de sus rivales y los reparte entre sus aliados. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Expendekai: Te puede tocar usando una moneda morada.

187. INSOMNA

ATRIBUTO: Hielo
RANGO: S
HABILIDAD: Imprevisible: inflige y recibe más golpes críticos.
COMIDA: Dulces



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

- **Ataque:** Derribo. Poder: 20 x 2. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Ventisca. Poder: 80. Hielo. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Insomnio. Hace que un rival no pueda dormir y reduce mucho sus atributos. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** No Dormirás Más. Poder: ---. Reduce todos los atributos de los rivales con solo una mirada. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Infierno Infinito: 5.º círculo y 6.º círculo (encuentro directo).

188. MORFEA

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: S
HABILIDAD: No escaparás: aumenta los PV que se absorben.
COMIDA: Dulces



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Derribo. Poder: 20 x 2 Alcance: un rival.
- **Técnica:** Segavidas. Poder: 80. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** A dormir: da tanto sueño a un rival que se queda dormido. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Sueño Eterno. Poder: 140. Emite una onda maligna a sus rivales y baja todos sus atributos. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Infierno Infinito: 6.º círculo (encuentro directo).

189. NOKO

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: E
HABILIDAD: Buena Fortuna: recibes más dinero al concluir un combate.
COMIDA: Hamburguesa



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bocado. Poder: 15 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Desprendimiento. Poder: 50. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Fortuna. Su suerte hace que los atributos de sus aliados aumenten. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Sonrisa de Noko. Poder: 80. Restaura los PV de sus aliados con una sonrisa reconfortante. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Cumbres Floreadas: Sendero secreto (encuentro directo). Monte Arboleda: Túnel abandonado, tras el relocerrojo de Rango C (encuentro directo muy infrecuente). Yo-kai World: Montaña Mentirosa (encuentro directo muy infrecuente).

190. FLORINOKO

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: A
HABILIDAD: Buena Fortuna: recibes más dinero al concluir un combate.
COMIDA: Hamburguesa



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Tarascada. Poder: 80 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Meteoro. Poder: 80. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Fortuna. Los atributos de sus aliados suben un poco. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Risa de la Suerte. Poder: 150. Restaura los PV de sus aliados con su sonrisa. Alcance: todos sus aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Infierno Infinito: 7.º círculo (encuentro directo). Cuando lo veas tendrás que perseguirlo porque saldrá corriendo. Fusiona a Noko + Rocío de la alegría.

191. PANDANOKO

ATRIBUTO: Fuego
RANGO: A
HABILIDAD: Invocación: aparecen espiriesferas con más frecuencia.
COMIDA: Hamburguesa



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Tarascada. Poder: 80 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Helada. Poder: 50. Hielo. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Monería Panda. Sube poco a poco los PV de un aliado con una monería. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Sonrisa de Panda. Poder: 160. Restaura los PV de sus aliados con una sonrisa. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Cumbres Floreadas: Mansión del viajero.

192. ANJIJILA

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: D
HABILIDAD: Defensa Jarrón: probabilidad muy alta de defenderse.
COMIDA: Carne



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Mordisco. Poder: 45 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Sanación. Poder: 20. Sanación. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Diversión. Divierte a sus aliados y aumenta su fuerza. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Hueso de la risa. Poder: 70. Restaura los PV de sus aliados. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Monte Arboleda: en el agua del Estanque Siluro durante el día (usando la lente). Canales subterráneos (encuentro directo). Infierno Infinito: 3º círculo (encuentro directo). Expendekai: te puede tocar usando una moneda turquesa.

193. TENONGRIO

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: C
HABILIDAD: Defensa Jarrón: probabilidad muy alta de defenderse.
COMIDA: Carne



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Mordisco. Poder: 45. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Drenado. Poder: 20. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Energía Armónica. Aumenta su ESP de un aliado con sus canciones. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Bocado a capela. Poder: 22 x 5. Muerde a sus enemigos mientars canta. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Monte Arboleda: en el agua del Estanque Siluro durante la noche (usando la lente).
Floridablanca sur: Obra PB, P1 (encuentro directo).

194. URNACONDA

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: C
HABILIDAD: Defensa Jarrón: probabilidad muy alta de defenderse.
COMIDA: Carne



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Mordisco. Poder: 45. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Recuperación. Poder: 50. Sanación. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Energía Ofídica. Un aliado gana la velocidad de un ofidio. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Veneconda. Poder: 80. Absorbe PV de los enemigos gradualmente. Alcance: todos sus rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: Obra PB, P1 y P2 (usando la lente). Cumbres Floreadas: Túnel del Pico de la Oración, pero solo cuando esté lloviendo (usando la lente).

195. PEZQUEROSO

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: D
HABILIDAD: Impermeable: reduce el daño por ataques de agua.
COMIDA: Carne



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetoón. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Chispa. Poder: 20. Trueno. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Odio. Hace que un rival odie todo, hasta a sus aliados. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Carga Odiosa. Poder: 60. Absorción. Se carga con PV de sus enemigos y los reparte entre sus aliados. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: en el agua de la zona noroeste (usando la lente). Canales subterráneos (encuentro directo). Expendekai: Te puede tocar usando una moneda turquesa.

196. PEZGATIVO

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: B
HABILIDAD: Impermeable: reduce el daño por ataques de agua.
COMIDA: Carne



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Corte doble. Poder: 18 x 2. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Relámpago. Poder: 50. Trueno. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Aversión. Hace que el enemigo odie todo, hasta a sus aliados. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Venganza. Poder: 90. Carga contra el enemigo e inflige gran daño. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Floridablanca sur: en el agua del Río del Noroeste (usando la lente). Zona comercial: en el agua del Río del este (usando la lente). Canales subterráneos (usando la lente). Expendekai: Te puede tocar usando una moneda turquesa. Evoluciona de Pezqueroso en el nivel 27.

197. PEZQUICIADO

ATRIBUTO: Fuego
RANGO: A
HABILIDAD: Piropotenciador: aumenta el daño de los ataques de fuego.
COMIDA: Carne



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Corte Doble. Poder: 18 x 2. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Calcinar. Poder: 80. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Frenesí. Hace que un rival sienta tal frenesí que ataque a cualquiera. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Ira Desquiciada. Poder: 120. Fuego. Convoca toda su rabia para reducir a sus rivales a cenizas. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Zona comercial: en el agua del Río del este por la noche (usando la lente). Expendekai: te puede tocar usando una moneda turquesa o monedas de juego de Nintendo 3DS.

¡EL MES QUE VIENE, ULTIMA ENTRAGA DE LAS FICHAS YO-KAI!

¡SÍ, AMIGOS, EN EL PRÓXIMO NÚMERO PUBLICAREMOS LA ÚLTIMA ENTREGA DE LAS FICHAS, PORQUE YA HABREMOS ACABADO TODOS LOS YO-KAI DE YO-KAI WATCH! ADEMÁS DE LOS ÚLTIMOS YO-KAI COLECCIONABLES, TE ESPERAN SORPRESAS COMO LOS JEFES. ¡NO TE LO PIERDAS!


0+3
You
2nd
3rd
4th
0+3



En Toads a la Aventura, cada jugador empieza con un Toad de distinto color, aunque también se pueden reclutar otros personajes si los encontramos.



Hay minijuegos especiales contra jefes, que en Toads a la Aventura llevan las estrellas que hay que quitarles. Son grandes enemigos de juegos de Mario.

Mario Party Star Rush

Lleva la fiesta en el bolsillo, y móntala allá donde vayas.

NINTENDO 3DS



Género **Party**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Mario y sus amigos vuelven a organizar una gran fiesta en 3DS, con una amplia variedad de modos de juego que aportan nuevas reglas y sorpresas.

Tras el lanzamiento de Mario Party: Island Tour hace ya dos años y medio, 3DS recibe una segunda ración de la popular saga de tableros y minijuegos. Pero este Mario Party: Star Rush ofrece **una experiencia bien distinta**, porque Nintendo se ha esforzado más que nunca en que sea lo más apropiado posible para el formato portátil.

Más ágil que nunca

Mientras que en una consola doméstica como Wii U podemos acurrucarnos en nuestro sofá y relajarnos con una partida lenta, una portátil como 3DS requiere una jugabilidad más ágil. Teniendo esto en cuenta, la principal medida que toma Star Rush es que ahora **todos los jugadores lanzan el dado a la vez** y se mueven al mismo tiempo a través del tablero en cada turno, lo cual agiliza mucho las cosas respecto a anteriores entregas.

Para aprovechar esta nueva forma de entender el concepto Mario Party, el juego también viene con modos muy novedosos, que ofrecen una diversión instantánea y accesible. En el primero de ellos, Toads a la Aventura, cada jugador comienza con un Toad de distinto color como personaje jugable, pero es posible reclutar a otros personajes habituales del universo Mario si damos con ellos en el tablero. Hasta cinco personajes pueden formar parte de nuestro equipo en este modo (incluyendo el Toad inicial), y nosotros **elegimos cuál de ellos queremos controlar** (cada uno tiene habilidades propias, y dados con diferentes números). Conseguir el mayor número posible de personajes es muy importante: aunque lanzamos el dado con uno de ellos, nuestros aliados lanzan los suyos por su cuenta y su tirada se suma a la nuestra, y también nos apoyan ➲



TODOS LANZAN EL DADO A LA VEZ, LO CUAL AGILIZA MUCHO LAS COSAS RESPECTO A ANTERIORES ENTREGAS



Party Guest

Una de las mejores novedades de Star Rush es que permite acceder a su multijugador completo (con todos sus modos) con una sola copia del juego. Para ello, los demás jugadores sólo tienen que descargar gratuitamente la versión Party Guest a través de la eShop.





Compatible con los amiibo de la serie Super Mario

TODAS LAS FIGURAS de la serie Super Mario son compatibles (y también los amiibo equivalentes de estos mismos personajes en otras series como la de Super Smash Bros., por supuesto). En cada modo ofrecen distintas ventajas: un aliado desde el inicio en Toads a la Aventura, ítems con efecto doble en Maratón Monetaria, dados especiaes en Fiesta de Globos y Mariogammon, evitar el "game over" en Torre de Neón, sellos en la galería de personajes... También hay figuras específicas que desbloquean contenidos muy concretos: la de Dr. Mario añade una melodía adicional en Dando la Nota, y la de Boo hace aparecer a este personaje en Puzle Numérico.

ESTELA

LUIGI

MARIO

PEACH

TOAD

BOO

BOWSER

DONKEY KONG

WARIO

YOSHI

A la venta el 4 de noviembre

Estas tres figuras también serán compatibles con Mario Party: Star Rush. Diddy Kong ya tiene otro amiibo en la serie Super Smash Bros., pero para Daisy y Waluigi será la primera vez.

DAISY

DIDDY KONG

WALUIGI



Maratón Monetaria es una gran carrera en la que hay que llegar a meta antes que el rival, y para ello hay que coger muchas monedas en sus minijuegos específicos.



Fiesta de Globos es el modo más clásico, aunque también mueven todos a la vez. Cuando alguien atrapa uno de los globos con monedas, hay minijuego.



Dando la Nota es puro ritmo, al estilo de juegos como Rhythm Paradise y Theatrhythm Final Fantasy.



Mariogammon es sencillo, pero realmente divertido. Hay que llegar hasta el final con nuestras tres fichas.



Torre de Neón nos lleva a una alta torre, la cual hay que escalar teniendo cuidado con los peligros que acechan.



Puzle Numérico es un puzle en el que hay que alinear bloques. Al hacerlo, pueden ir a parar a la pantalla del rival.

Galería de personajes

A medida que desbloqueéis personajes y luchéis contra enemigos, iréis desbloqueando sus corresponientes fichas en la galería. Hay 57 fichas en total, contando los 12 personajes jugables y los numerosos enemigos. Y con los amiibo podéis conseguir sus sellos.





Las fichas incluyen información del personaje y su modelado en 3D.

DEPENDIENDO DEL MODO AL QUE JUGUEMOS, NOS ENFRENTAMOS A DISTINTOS TIPOS DE MINIJUEGOS

➲ en los minijuegos contra los jefes que guardan las estrellas.

Variedad de modos

Mientras que en **Toads a la Aventura** predominan las batallas contra jefes como Rey Boo, Kamek, Bowser, etc., el modo **Fiesta de Globos** se acerca más a la fórmula original de reunir monedas con las que adquirir estrellas en mapas tradicionales, en los que abundan minijuegos de corte más clásico. También nos ha gustado **Maratón Monetaria**, en el que debemos obtener rápidamente monedas en distintos minijuegos para avanzar en el tablero hasta la meta.

Además de los tres modos principales ya mencionados, hay **un puñado más de modos** más pequeños pero también muy divertidos: **Dando la Nota** (minijuego de ritmo con canciones clásicas de Mario), **Mariogammon** (en el que hay que avanzar con nuestras fichas antes que el rival), **Torre de Neón** (que consiste en alcanzar una alta cima) y **Puzle Numérico** (un clásico puzle competitivo).

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Sencillos y coloridos, en la línea habitual de la saga Mario Party.

Diversión ★★★☆
Los modos son variados, pero los minijuegos son escasos.

Sonido ★★★☆
Melodías ligeras, y las típicas voces de Mario y compañía.

Duración ★★★☆
Os llevará bastantes horas desbloquear todo su contenido.

(+) Los modos son variados, divertidos y ágiles, y el Party Guest amplía las posibilidades.

(−) Jugar solo sigue sin ser muy divertido. Tiene menos minijuegos que Island Tour.

Nuestra opinión

Definiendo lo que debe ser Mario Party portátil

Más adaptado que nunca al formato portátil, tanto por su agilidad como por su completo multijugador con una sola copia. Lo malo: anda algo corto de minijuegos (poco más de 50).

Te gustará...

Igual que... Mario Party: Island Tour

Menos que... Mario Kart 7

Total



EL DATO
Rhythm Paradise Megamix tiene competitivo para cuatro jugadores en modo descarga













Género **Musical**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4 Local**
Precio **29,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Tibby ha caído a la Tierra desde su hogar, Paradisia. ¡Vamos a ayudarle a volver a casa demostrando que nuestro sentido del ritmo es imbatible!

Rhythm Paradise Megamix

3DS llena de ritmo sus circuitos.

Capaces de convertirse en una obsesión, los Rhythm Paradise ya tienen su lugar entre las series más locas y divertidas de Nintendo. Esta cuarta entrega recoge minijuego de todas las anteriores (incluida la primera de GBA, que no salió en Europa) y añade nuevos para sumar más de 100 minijuegos de ritmo que van a conquistar nuestro cerebro.

¡Justo "a tempo"!

En Rhythm Paradise Megamix **el sentido del ritmo es crucial**. Este divertido juego musical nos presenta por primera vez una historia que, si bien no es profunda, nos ayuda a hacer más amena la transición entre minijuego y minijuego: hay que devolver alienígena Tibby a su planeta de origen. **La mecánica es muy simple:** en muchos minijuegos basta con pulsar el botón A, y en otros se añade la cruceta o el botón B. Los minijuegos tienen un pequeño tutorial antes de comenzar. Una vez el ensayo acaba... ¡comienza nuestra actuación!

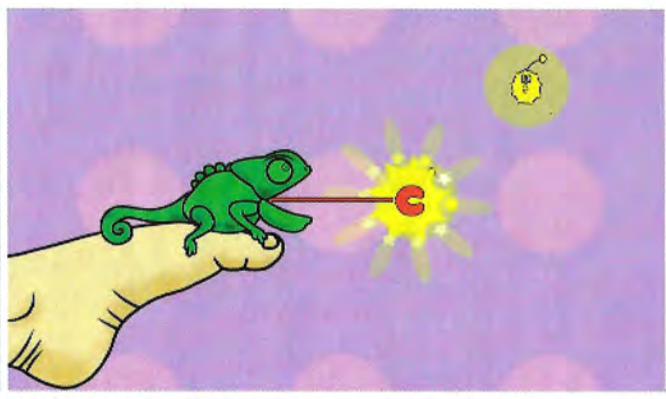
Cada minijuego es una escena surrealista capaz de sacarnos una sonrisa... o una carcajada. Pero no te distraigas: la clave es pulsar con ritmo y, en este sentido, la imagen es importante. A veces nos sirve para seguir el ritmo, pero otras es justo lo contrario: presenta **pequeñas trampas visuales** pensadas para distraernos y hacernos perder el ritmo.

Al acabar un minijuego, en base a nuestra puntuación, vemos un final u otro, lo cual incita a superarnos y pica nuestra curiosidad. Además, **la banda sonora está cuidada con muchísimo mimo** y nos trae melodías pegadizas que acabaremos tarareando una y otra vez. Además, en las canciones de anteriores títulos **se respetan las ver-**

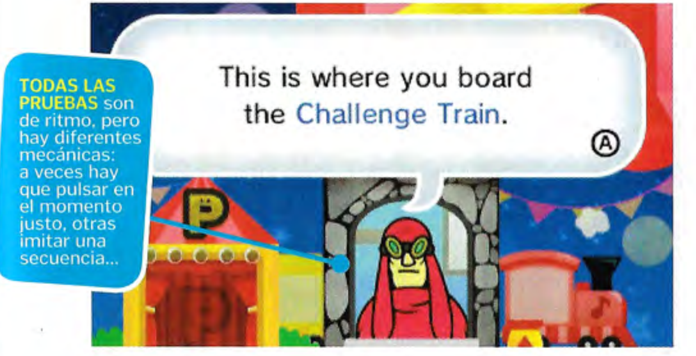




Seguir el ritmo con la mayor precisión es el reto que nos presenta Rhythm Paradise Megamix, mientras intentamos no reirnos con su surrealismo.



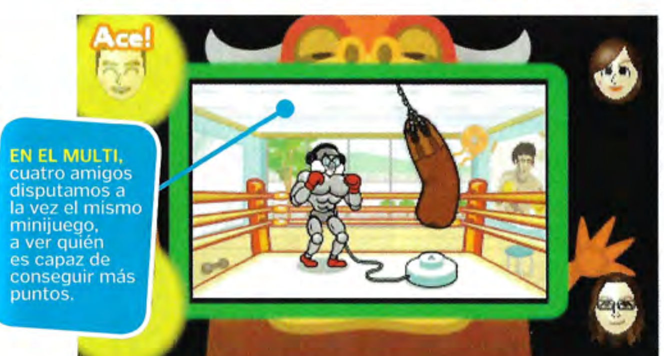
El juego permite elegir entre la música occidental y nipona en las diferentes pruebas. Un detalle que aumenta aún más la ya alta rejugabilidad.



TODAS LAS PRUEBAS son de ritmo, pero hay diferentes mecánicas: a veces hay que pulsar en el momento justo, otras imitar una secuencia...



CUIDADO CON LA IMAGEN: hay momentos en los que te ayuda, pero a veces pasan cosas en pantalla aposta para despistarte.



EN EL MULTI, cuatro amigos disputamos a la vez el mismo minijuego, a ver quién es capaz de conseguir más puntos.



LA PANTALLA TÁCTIL nos indica si el timing ha sido perfecto. Lo ideal sería obtener siempre un haz de estrellas como este.



SENTIDO DEL RITMO... Y DEL HUMOR ES LO QUE DERROCHA A TONELADAS ESTE MEGAMIX

siones castellanas de las canciones, pero podemos elegir jugar con la música de la versión nipona, que en algunos casos es incluso mejor. Y, como guinda, esta la nueva opción, separada del modo Historia, de disfrutar de los minijuegos en **modo local competitivo** con otros tres jugadores en red local y con modo descarga. La opción que le faltaba a una serie genial, y que hace del juego un imprescidible.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Las escenas más surrealistas con una estética rompedora.

Diversión ★★★★
Es sencillo, directo, obsesivo... diversión en estado puro.

Sonido ★★★★
Canciones maravillosas, y puedes oír la versión nipona.

Duración ★★★
Unas 10 horas pueden parecer pocas, pero es muy rejugable.

Es diversión directa y pura, esencia de videojuego, vamos. Y su humor es genial.

No es fácil: pone a prueba nuestra paciencia y llega a desquiciar si nos atascamos.

Nuestra opinión

Accesible, divertido y para todos los públicos

La mejor entrega de una serie única, divertidísima y tan adictiva como seguir el ritmo de una canción. Su particular estética y el multijugador acaban de redondears un juego genial.

Te gustará...

Más que...



Rhythm Thief & the Emperor's Treasure

Más que...



Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call

Total

87



EL DATO
La serie animada de Ace Attorney puede verse con subtítulos en la web de Crunchyroll.









Nintendo eShop





Género **Avent. gráfica**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1**
Precio **29,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Khura'in es un país sin abogados, en el que las visiones de la princesa Rayfa lo determinan todo. Los abogados se extinguieron tras la implantación de la ley DC Act, por la cual acusado y letrado comparten la misma sentencia.

Phoenix Wright Ace Attorney Spirit of Justice

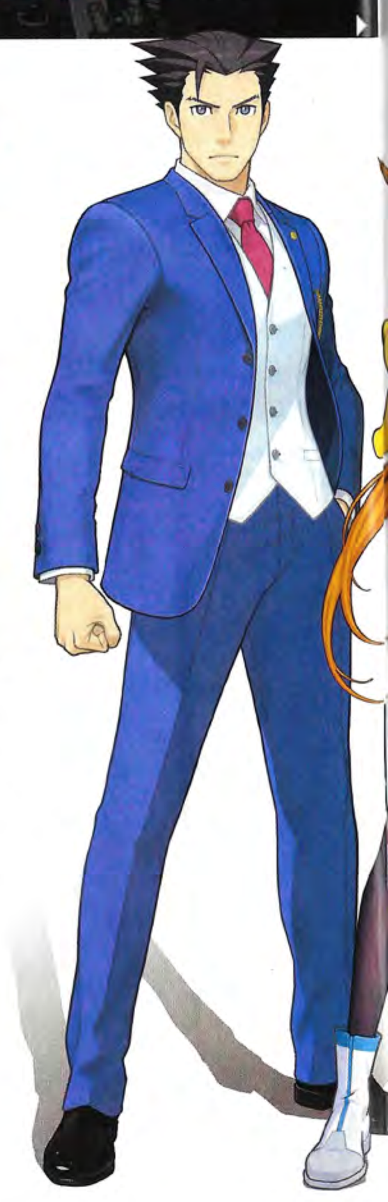
El abogado viaja a terreno hostil.

Tras recuperar la insignia en 3DS con Dual Destinies, Phoenix Wright protagoniza también **esta sexta entrega principal**. Para asistir al fin del largo entrenamiento como médium espiritual de su antigua asistente, **Maya Fey**, nuestro abogado viaja **al remoto reino de Khura'in**. Es un lugar muy religioso, donde se originó la técnica de canalización de espíritus que vimos usar a Maya para invocar a los muertos en la trilogía original.

Contacto con el más allá

La familia real de Khura'in ha heredado estos poderes espirituales, y la joven princesa Rayfa es incluso capaz de mostrar lo que vio un muerto durante sus últimos momentos de vida. Los tribunales de Khura'in utilizan **estas visiones para arrojar luz sobre los casos de asesinato**, hasta el punto de que han llegado a considerarse la única verdad para encontrar a los culpables, y los abogados se han extinguido en el reino. Ahí es donde entra Phoenix Wright, que tras su llegada a Khura'in demuestra que la interpretación de la princesa Rayfa de dichas visiones puede ser errada, y que **los abogados siguen siendo necesarios** para encontrar posibles contradicciones entre lo que muestran los ojos de la víctima y la versión oficial de los hechos.

Pero no todo el peso cae sobre Phoenix. Mientras él se ocupa de casos que surgen en Khura'in, sus subordinados mantienen a flote **la Wright Anything Agency** y defienden a sus propios clientes dentro del marco tradicional de la saga. De hecho, en esta entrega se desvela información muy reveladora sobre el pasado de **Apollo Justice**, que es tan protagonista como el propio Phoenix. También regresa **Athena Cykes**, la abogada prodigio que







Apollo Justice fue el gran abogado protagonista de la cuarta entrega principal, y también ha sido un personaje jugable muy importante en la quinta y en esta sexta.



Nahyuta Sahdmadhi es nuestro gran rival en esta entrega. No sólo es el fiscal más respetado de Khura'in, sino que también acepta casos de otros países.

HAY QUE ENCONTRAR contradicciones entre lo que vio y sintió la víctima y las interpretaciones de la princesa Rayfa.

LAS VISIONES de Rayfa (conocidas como Divination Séance) muestran lo último que vio y sintió la víctima.

EMA SKYE nos proporciona sus herramientas forense para encontrar pruebas como huellas dactilares y rastros de sangre.

EMA regresa para prestarnos estas ayudas, como ya hizo en el episodio extra de la primera entrega y en Apollo Justice: Ace Attorney.

Athena Cykes es una joven abogada que obtuvo su insignia antes de la edad habitual, y que además es especialista en psicología analítica.

EL JUEGO ALTERNA CASOS DE PHOENIX EN KHURA'IN CON LOS DE APOLLO Y ATHENA EN CASA

debutó en Dual Destinies.

De esta manera, las visiones de la princesa Rayfa se unen a muchas otras mecánicas ya establecidas, que **proporcionan una gran variedad**: el magatama de Phoenix y el brazalete de Apollo para descubrir los secretos de la gente, el Mood Matrix de Athena para indagar en las emociones de los testigos, el polvo forense de Ema Skye para encontrar huellas dactilares, etc.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
En la línea de Dual Destinies, con exquisitos modelados 3D.

Diversión ★★★★
Investigar pistas y defender a los clientes sigue funcionando.

Sonido ★★★
Buenas melodías, pero muchas recicladas de anteriores juegos

Duración ★★★★
Aún más largo que sus predecesores: más de 40 horas.

Sus cinco casos funcionan muy bien. Variado, con distintas mecánicas y personajes.

En inglés. La única novedad jugable que aporta es la de las visiones de la princesa Rayfa.

Te gustará...

Más que... Zero Time Dilemma

Menos que... El Profesor Layton vs. Phoenix Wright

Nuestra opinión

No arriesga, pero sigue siendo muy placentero

Spirit of Justice no deja de ser más de lo mismo, pero mantiene el nivel de Dual Destinies y nos presenta nuevos casos y personajes que no olvidaremos. Es una lástima que llegue en inglés.

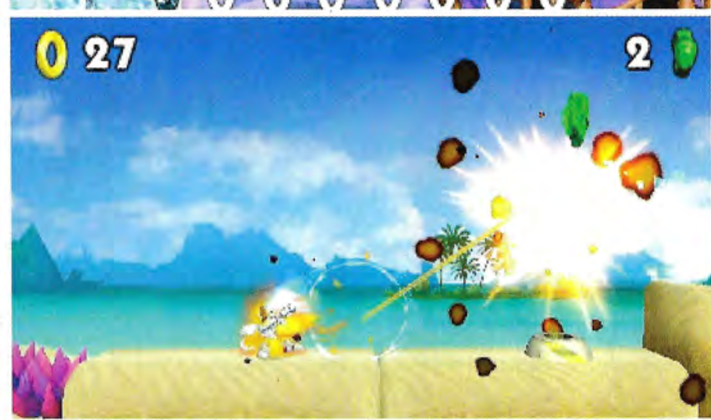
Total

85

EL DATO
Los nuevos poderes te permitirán superar diversos desafíos que te pondrán a prueba.









NINTENDO 3DS



3

Género **Plataformas**
Compañía **SEGA**
Jugadores **1-2**
Precio **39,99€**
www.nintendo.es



Argumento
El Dr. Eggman vuelve a las andadas para dominar el mundo: ha descubierto un nuevo mineral con el que fabricar un ejército de robots veloces capaces de encararse con Sonic y sus amigos.

Sonic Boom
Fuego y Hielo

Equilibrio entre velocidad y exploración

Dos años han pasado desde **Sonic Boom: El Cristal Roto**, la última carrera de Sonic y sus amigos en 3DS. Y ahora han vuelto con más velocidad que nunca, nuevos poderes para hacer frente al mítico villano de la saga, el Dr. Eggman y, sobre todo, muchas ganas por volver a poner el nombre de Sonic en lo más alto... o, al menos, reivindicarlo en un juego divertido.

Imparables poderes

Este es un Sonic "de siempre", **un plataformas 2D** en el que tenemos que alcanzar el final de cada nivel, esquivar enemigos y hacernos con el mayor número de anillos posible, con el aliciente de poder repetir los niveles para mejorar nuestro tiempo y puntuación. Además, esta vez se ha dado **más importancia a la exploración** con objetos coleccionables escondidos que añaden reto y rejugabilidad.

A medida que **superamos fases,** desbloqueamos a los compañeros de Sonic, los cuales tienen habilidades únicas para superar determinados obstáculos. El juego pondrá a prueba tus reflejos porque tendrás que ser muy rápido a la hora de usar **los nuevos poderes de fuego y hielo**: con un botón alternarás entre uno y otro para, por ejemplo, fundir o crear bloques de hielo sin tener casi ni que frenar.

La dificultad no es extremadamente alta, es la suficiente para hacerte pasar un buen rato, y



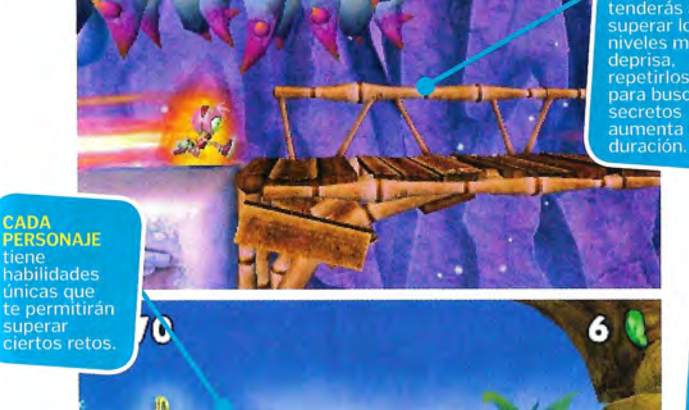




Los niveles están bien diseñados y los recorremos a toda máquina, pero a la larga resultan parecidos unos a otros y poco sorprendentes.



Hay fases en las que pilotamos vehículos, como ésta bajo el agua, en la que esquivar a los enemigos y hacerse con todos los ítems no es fácil.



¡CORRE... O FRENA! Aunque tenderás a superar los niveles muy deprisa, repetirlos para buscar secretos aumenta la duración.

CADA PERSONAJE tiene habilidades únicas que te permitirán superar ciertos retos.

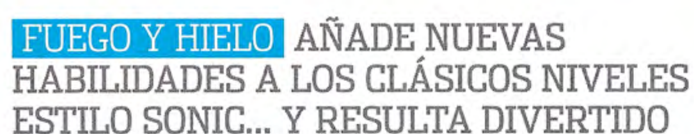




LOS NUEVOS PODERES son un gran incentivo. Tendrás que jugar con ellos para crear bloques o deshacerlos.

EL MODO A DOBLES nos permite manejar a veloces robots con el objetivo de llegar a la meta antes que el contrario.





FUEGO Y HIELO AÑADE NUEVAS HABILIDADES A LOS CLÁSICOS NIVELES ESTILO SONIC... Y RESULTA DIVERTIDO



el juego añade **fases en vehículos** y batallas a doble pantalla con jefes finales que lo hacen variado. Además, el modo multijugador sí que supone un reto, pues con él disputarás **carreras contra un amigo** si ambos tenéis el juego.

Esta entrega recupera la esencia original de Sonic, aunque le falta sorprender en el diseño de escenarios. **Acabar la aventura te llevará sólo unas 8 horas**, aunque es rejugable. Sonic recupera ritmo con un plataformas entretenido, pero lejos de sus juegos clásicos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Estética de dibujos animados y animaciones divertidas.

Diversión ★★★
La mezcla entre exploración y rapidez consigue enganchar.

Sonido ★
Las melodías son pocas y bastante repetitivas.

Duración ★★
8 horas para acabar el juego y 5 ó 6 más para lograr el 100%.

Es un Sonic clásico, y eso significa diversión cruzando niveles muy rápido.

Llega a un punto en que los niveles y los enemigos son demasiado parecidos.

Nuestra opinión

Destellos de un pasado que fue legendario

Es cierto que, pese a sus contras, es un juego que divertirá tanto a pequeños como fans de la saga, pero aún le queda camino por recorrer para llegar a ser lo que una vez fue.

Te gustará...

Más que... Sonic Boom: El Cristal Roto

Menos que... Kirby: Planet Robobot

Total

75

Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** Acción **Compañía** Inti Creates **Jug.** 1 **Precio** 12,99€ **Edad** +7

Azure Striker GUNVOLT 2

Vuelve la acción 2D más frenética... y dialogada.

EL DATO
GUNVOLT 2 es compatible con un amiibo muy especial, el de Shovel Knight que... ¡aparecerá como jefe!







Dos años después, Gunvolt vuelve a las pantallas de 3DS. Esta secuela sigue la historia y las pautas jugables de la primera parte, con lo que nos encontramos en un mundo futurista, con **acción plataformera a lo Mega Man**, pero con un ritmazo frenético (con sonido genial a juego) en el que el tiempo es clave para la puntuación... eso sí, mientras los pesadísimos (y no traducidos) diálogos nos interrumpen o, peor incluso, nos limitan la visión. Repite protagonista y sus habilidades eléctricas que, siendo variadas, se controlan con facilidad. Pero ahora **su archienemigo, Copen, es un personaje jugable**. Su control es bueno, y tiene opciones de progreso, haciendo de éste un mejor juego que el la primera entrega.

Valoración	Total
Un no parar de tiros y avance, vistoso y entretenido, al que falta algo de variedad.	78

Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** Acción **Compañía** Natsume Inc. **Jug.** 1-4 **Precio** 29,99€ **Edad** +7

River City Tokyo Rumble

30 años después, River City Ransom recibe **una continuista secuela**. Su concepto de "beat'em up" a lo RPG se mantiene... pero cae en un juego repetitivo, con una jugabilidad y gráficos que, más allá del homenaje, son demasiado mejorables. Dos minijuegos para 4 completan el paquete.



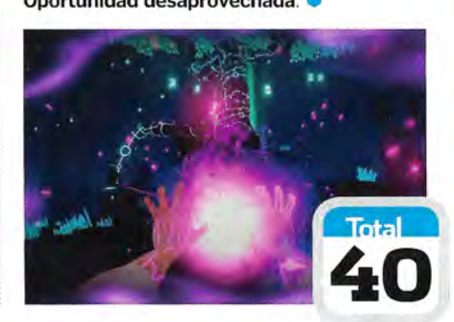
Total 70

Nintendo eShop

Consola Wii U **Tipo** Puzle **Compañía** Wales Interactive **Jug.** 1 **Precio** 14,99€ **Edad** +12

Soul Axiom

Aventura de puzles en primera persona que bebe de **Bioshock, Tron y Matrix**... pero que no acaba de cuajar en ningún aspecto. Los gráficos son simples, el control y la cámara son absurdos, la música es floja, el diseño de los niveles muy básico y los puzles sólo se basan en un ensayo-error muy agotador. **Oportunidad desaprovechada**.



Total 40

Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** Acción **Compañía** MP2GAMES **Jug.** 1 **Precio** 8,99€ **Edad** +7

Noitu Love Devolution

Xoda Rap, una robot de combate, ha de defendernos del ejército Darp en este arcade 2D que recuerda a **clásicos como Gunstar Heroes**: ofrece acción lateral en niveles muy variado, con la peculiaridad de que aquí apuntamos con el Stylus, y funciona muy bien... mientras dura, pues es muy cortito.



Total 78

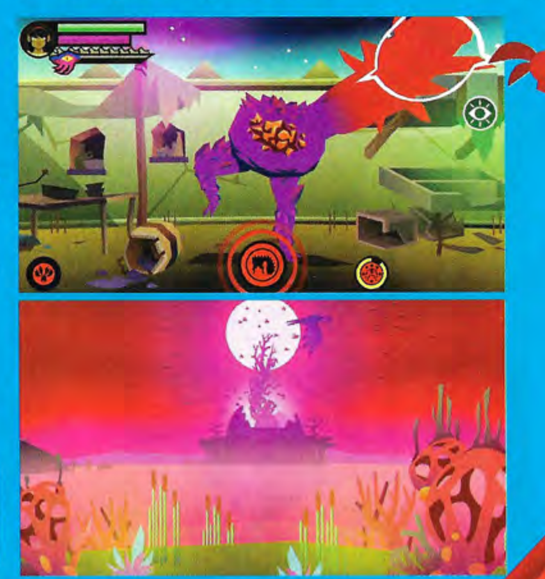
Nintendo eShop

Consola Wii U / 3DS **Tipo** Aventura **Compañía** Drinkbox Studios **Jug.** 1 **Precio** 14,99€ **Edad** +12

Severed

Tajos táctiles a mansalva entre dibujos de pesadilla.

La nueva joya de los creadores de Guacamelee! llega con una estética propia y genial, una historia que engancha, una banda sonora estupenda, y **una jugabilidad increíble**. Es como combinar Fruit Ninja con las aventuras gráficas de los noventa: nos movemos por habitaciones cuadradas en cuatro direcciones (usando el stick) y atacamos con el puntero. Los **combates son tan complejos como intuitivos**, los elementos RPG son los justos, y las diferentes habilidades de Sasha son las precisas.





Valoración	Total
Engancha como pocos, con una fórmula sencilla y efectiva, llevada a cabo con talento.	85

EL DATO

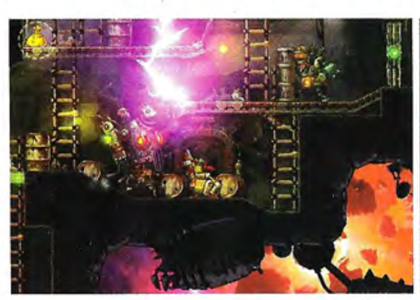
Es cross-buy: si compras la versión de Wii U o 3DS puedes descargarte la otra gratis.

Nintendo eShop

Consola Wii U **Tipo** Estrategia **Compañía** Image & Form **Jug.** 1 **Precio** 14,99€ **Edad** +7

SteamWorld Heist

Contrabandistas robots, expertos estrategas.





El genial SteamWorld Heist llega a Wii U después de triunfar en 3DS. Ya puedes bajártelo de la eShop o comprarlo en formato físico en la **SteamWorld Collection**, que incluye también SteamWorld Dig.

En este título de **estrategia por turnos** manejamos una banda de robots contrabandistas. Abordamos naves en 2D, que se generan aleatoriamente, con entre uno y cuatro robots elegidos entre nuestra tripulación. Los combates por turnos son apasionantes, y hay que usar coberturas o **disparar a paredes y techos** para que las balas reboten en el ángulo deseado. Además, podemos mejorar a nuestros robots con armas y piezas.

Valoración	Total
Un juego de estrategia muy divertido, rejugable y accesible para todo el mundo.	88

EL DATO

El juego incluye de serie el DLC de 3DS The Outsider, con un personaje, niveles y armas nuevos.



Avances

Las páginas de los libros mágicos ampliarán y desbloquearán mundos.



- PLATAFORMAS
- PLAYTONIC GAMES
- 2017

Yooka-Laylee

Vuelven las plataformas estilo 64 bits.



La recta final

En un principio se anunció para este mes de octubre, pero finalmente se nos va al **primer timestre de 2017**, o sea, que será uno de los últimos grandes juegos de Wii U, a esperas de que se concrete la fecha de salida de la próxima consola de Nintendo.

Había una vez un binomio anglo-nipón que funcionó como pocos durante casi dos décadas. Rare, que triunfó en NES, Game Boy, GBA y, sobre todo, SNES, rompió moldes con sus shooters y plataformas en N64. De esa época ya en la actual Rare quedan pocos trabajadores... y muchos de ellos, principalmente **los responsables de Banjo-Kazooie, han formado Playtonic Games** para continuar su legendaria trayectoria.

Un juego de 80 mil fans

Aunque tenga aire de superproducción, estamos ante un juego **financiado por 'crowdfunding'**. Pero no es uno más: 1 millón de libras en 21 horas lo convirtieron en un récord histórico. A partir de ahí toca cumplir con lo esperado... y bien parece que lo están logrando. **Es un plataformas 3D clásico de finales de los 90**, lleno de humor y con un gran diseño. En él, a lo largo de 5 mundos, el camaleón Yooka y el murciélago Laylee deberán chafar los planes de Capital B y el Dr. Cuack, que pretenden acabar con la literatura. Para ello contaremos con muchas habilidades, ítems y amigos, que abrirán grandes posibilidades a la jugabilidad. Todo enmarcado en un universo colorido... y también muy marca "de la casa".

Primera impresión

El irresistible encanto de los juegos en los que se inspira.

Viejas fórmulas no siempre funcionan en nuevas épocas.











Las habilidades serán muy variadas. Entre ellas estarán volar y camuflarse.

CON MÁS DE 2 MILLONES DE LIBRAS RECAUDADAS, ES EL JUEGO BRITÁNICO QUE MÁS APOYO HA RECIBIDO EN KICKSTARTER



Shovel Knight aparecerá en el juego. Esta aventura pinta tan bien como la suya.

El olor al Rare clásico nos llega desde el diseño de personajes y niveles. Hay momentos que nos retrotraen a los Banjo-Kazooie y otros, como éste, a los DK Country.

UN RETRO MODERNO

La sensación es como de estar frente a un título de N64 en FullHD y cargado de elementos. El humor, la jugabilidad, el diseño... hasta los logos del juego y el estudio huelen al Rare que todos admiramos. Esperemos que cumpla tan altas expectativas y estemos ante un grande.













- ROL
- ATLUS
- FINAL DE AÑO



Control clásico

Como es habitual en los juegos de rol de 3DS, veréis la acción en la pantalla superior y un mapa en la inferior. Jugablemente, perfeccionará las mecánicas del SMT IV original.

Shin Megami Tensei IV
Apocalypse

Se acerca uno de los mejores juegos de rol que veréis en 3DS.

Tras el fenomenal SMT IV que nos llegó hace un par de años, ahora Atlus nos trae una continuación directa con un nuevo protagonista y una nueva historia, y que perfecciona aún más la extraordinaria jugabilidad de rol por turnos de su predecesor. Y a diferencia del SMT IV original, este Apocalypse no sólo nos llegará en formato digital, sino también físico.

Tokio en ruinas

No es necesario haber jugado a su predecesor para entender la nueva historia, pero sí recomendable (¡tenéis tiempo de jugarlo hasta que salga este!). Flynn, el protagonista de aquel juego, se ha convertido en el gran héroe de este Tokio postapocalíptico invadido por demonios, y el gremio de cazadores ("Hunter Association") lleva a cabo misiones para apoyarle en su objetivo de pacificar la ciudad. Ahí es donde entra el nuevo protagonista Nanashi, un joven aprendiz de cazador que tiene la mala fortuna de morir al comienzo de la partida en una emboscada de demonios. Sin embargo, en el más allá llega a un acuerdo para volver a la vida a cambio de ponerse bajo las órdenes de un misterioso personaje. Habrá casi 450 demonios a los que reclutar y fusionar.

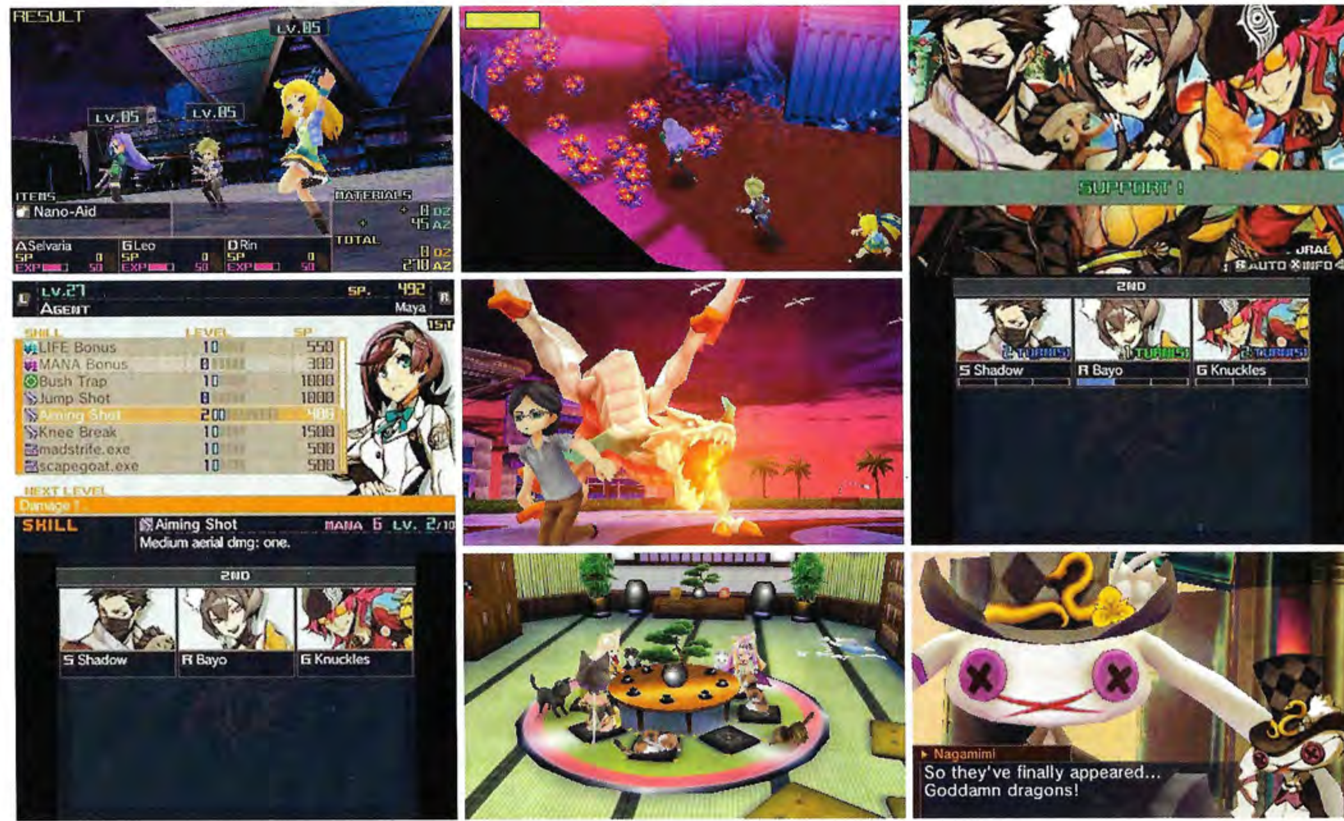
Primera impresión

- **Adulto y desafiante.**
- **En inglés.**



Nanashi (que significa "sin nombre" en japonés) es un aprendiz de cazador de 15 años. Si lo preferís, podréis bautizarle con otro nombre.





NINTENDO 3DS

- ROL
- SEGA
- FINAL DE AÑO

7th Dragon III Code: VFD

Viajando en el tiempo para salvar a la humanidad de los dragones.



Rol por turnos

Este juego también ofrecerá una jugabilidad tradicional de rol clásico por turnos, y en la pantalla inferior veremos el habitual mapa del escenario en el que nos encontremos.

Por primera vez, una entrega de esta serie de rol por turnos de Sega sale fuera de Japón, y lo tendremos muy pronto en nuestro territorio. Corre el año 2100, y los dragones amenazan con sumir la Tierra en el caos. Pero una empresa llamada Nodens Enterprises está decidida a salvar a la humanidad de estas temibles criaturas, y nosotros deberemos llevar a cabo las tareas que nos encomienden. Lo primero que haremos será personalizar a nuestro protagonista y sus acompañantes: habrá ocho clases distintas y casi cien apariencias diferentes (muchas de ellas se desbloquearán al avanzar en la aventura).

Al pasado y al futuro

El objetivo de Nodens Enterprises es impedir el despertar del devastador VFD, conocido como el séptimo dragón. Para ello es necesario completar el Dragon Chronicle e incluso viajar por el tiempo: a la legendaria Atlantis en el pasado, y a la misteriosa tierra de Eden en el futuro. Esta variedad de ambientaciones nos sumergirá en una trama llena de giros y emoción, con un sistema de combates por turnos muy tradicional en el que nuestros personajes dispondrán de habilidades muy diferentes en función de sus clases.

Primera impresión

- Largo y muy divertido.
- Nos llega en inglés.

CHARACTER CREATION
SAMURAI
AGENT
GOD HAND
DUELIST
An expert with both swords and dual blades, the samurai excels in weapon-based combat.
Please select a class.

Los protas no estarán predefinidos, sino que los personalizaremos nosotros. Habrá cuatro clases iniciales, y otras cuatro desbloqueables.



Mario: los juegos de rol y aventura

El nuevo Paper Mario llega en el 20 aniversario de Super Mario RPG.



+info
Chihiro Fujioka dirigió Super Mario RPG, y también ha trabajado en la saga Mario & Luigi. Además es músico y batería de Earthbound Papas, grupo de Nobuo Uematsu.

A mediados de los 90, el rol japonés vivía una época de gran esplendor, y la principal beneficada de ello era SNES (conocida como Super Famicom en Japón), la consola de 16 bits de Nintendo. En este contexto **fue clave Square**, compañía que lánzó títulos fundamentales del género para SNES como Final Fantasy VI, Chrono Trigger y Secret of Mana (esto fue mucho antes de la fusión con Enix, la cual también arrasaba por su cuenta en estas fechas con juegos como Dragon Quest V, Illusion of Time y Terranigma).

Fijando sus ojos en esta gran explosión de creatividad, a Shigeru Miyamoto se le ocurrió que sería una gran idea crear **un juego de rol protagonizado por su personaje más icónico: Mario**.

Super Mario RPG

Nintendo pronto llegó a un acuerdo con Square, que también estaba muy interesada en desarrollar un juego con un personaje de la popularidad de Mario para abrirse hueco en los mercados occidentales. De esta manera nació **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**, producido por Miyamoto y desarrollado por Square, que combinaba elementos de rol al estilo de Final Fantasy (combates por turnos, puntos de experiencia, énfasis en la narrativa, etc.) con toda la magia y los saltos del universo Mario. El juego salió en Japón y Norteamérica **ya en la etapa final de SNES,** y por desgracia no llegó a Europa: por aquella época era muy difícil que nos llegase un juego de rol, aunque estuviese protagonizado por Mario. Sin embargo, actualmente está **disponible en la eShop de Wii U**, así que todos tenéis la oportunidad de



Super Mario RPG fue un sueño hecho realidad para los amantes del rol y de Mario. Podéis descubrirlo en la eShop de Wii U.



Paper Mario para N64 mantuvo muchas de las mecánicas de Super Mario RPG, pero también presentó una estética muy singular y diferente.

Rescue V, la miniserie

Esta serie narra las aventuras de varios equipos de Toads en Paper Mario: Color Splash. Son siete vídeos de aproximadamente dos minutos cada uno, y podéis verlos a través de la eShop de Wii U o en YouTube.



Cronología (los años corresponden a sus lanzamientos originales en Japón)

- 1996
SNES
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars



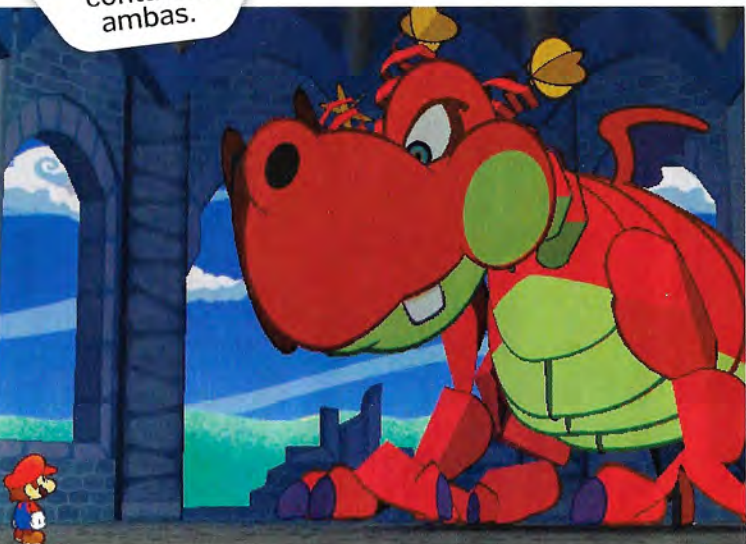
- 2000
N64
Paper Mario







EL DATO
3DS es la consola que más entregas de Mario & Luigi y Paper Mario ha tenido: tres, contando ambas.



Paper Mario: La Puerta Milenaria fue uno de los mejores juegos de todo el catálogo de GameCube. En él nos enfrentábamos a criaturas tan imponentes como la que veis en esta imagen.

probar este mítico juego (en su versión en inglés, eso sí).

Tras el lanzamiento de Super Mario RPG, las relaciones entre las dos compañías se deterioraron hasta tal punto que **Square dejó de desarrollar juegos para consolas Nintendo** durante una larga temporada. Pero Nintendo quería más juegos de rol de Mario, y encomendó un nuevo proyecto **a uno de sus estudios estrella: Intelligent Systems**, artífices de las sagas Fire Emblem y Advance Wars.

Paper Mario

Al principio, este segundo juego de rol iba a ser una continuación directa de su predecesor, y Nintendo incluso lo anunció en un principio con el título **Super Mario RPG 2**. Pero, a medida que avanzó su desarrollo, el juego adquirió un estilo visual muy característico: Mario, los demás personajes y el mundo que les rodeaba estaban diseñados como si estuviesen **hechos de papel**. Así que, aunque era heredero de Super Mario RPG en muchos aspectos (como en sus dinámicos combates por turnos, en los que la habilidad y agilidad con los botones también seguía siendo importante), nos presentaba una estética y un mundo totalmente novedosos.



Mario & Luigi: Paper Jam Bros. para 3DS fue un crossover entre las dos subsagas.

NINTENDO Y SQUARE COLABORARON PARA CREAR SUPER MARIO RPG EN SNES, EL PRIMER JUEGO DE ROL PROTAGONIZADO POR EL ICÓNICO FONTANERO

AlphaDream, con antiguos miembros de Square



Tras el lanzamiento de Super Mario RPG, algunos de los miembros de Square que participaron en su desarrollo formaron AlphaDream. Este estudio ha trabajado en exclusiva para las portátiles de Nintendo, y es sobre todo conocido por los Mario & Luigi.



TOMATO ADVENTURE (GBA, sólo en Japón) es un colorido juego de rol que sirvió como precedente de Mario & Luigi.



HAMTARO. AlphaDream desarrolló tres juegos basados en este popular manga/anime infantil (GBA, DS).

2003
GBA
Mario & Luigi: Superstar Saga



2004
GC
Paper Mario: La Puerta Milenaria



2005
DS
Mario & Luigi: Compañeros en el Tiempo







Hablamos, por supuesto, de Paper Mario para Nintendo 64, que inició una subsaga rebosante de carisma y calidad.

Mario & Luigi

Pero Paper Mario no fue la única subsaga que nació para tomar el relevo de Super Mario RPG. Varios ex-miembros de Square (incluyendo a Tetsuo Mizuno, ex-presidente de Square, y a Chihiro Fujioka, director de Super Mario RPG) fundaron **el estudio AlphaDream**, que se convirtió en second party de Nintendo y siempre ha dedicado todos sus esfuerzos a **desarrollar juegos para las portátiles de la Gran N**. Se estrenaron con dos títulos que sólo salieron en Japón, pero que fueron muy bien recibidos en dicho territorio: **Koto Battle** (juego de cartas virtuales para Game Boy Color) y **Tomato Adventure** (juego de rol para Game Boy Advance). El gran resultado de este último, unido a la experiencia de estos desarrolladores con Super Mario RPG cuando formaban parte de Square, convenció a Nintendo de encargarles a ellos otro juego de rol protagonizado por el fontanero, y pensado para el formato portátil. Así nació **Mario & Luigi: Superstar Saga** para GBA, que inició una subsaga de rol paralela a Paper Mario, pero con puntos jugables en común. En cuanto a su estética, heredó **el estilo del mencionado Tomato Adventure** que habían desarrollado poco antes, con un colorido mundo de fantasía muy similar.

Dos geniales subsagas

A partir de entonces, ambas subsagas se alternaron para ofrecernos una sucesión de juegos inolvidables. En GameCube apareció nuestro Paper Mario favorito, **La Puerta Milenaria**, que expandió los conceptos de su predecesor para presentarnos un juegazo de rol largo, variado y muy especial. Y mientras tanto, a DS llegaban títulos tremendamente originales y divertidos, que llevaban más allá nuestra concepción del universo **Mario. Mario & Luigi: Compañeros en el Tiempo** nos hacía viajar por el tiempo en busca de la Princesa Peach, e incluso controlábamos a Bebé Mario y Bebé Luigi en el pasado. Por su parte, **Mario & Luigi: Viaje al Centro de Bowser** nos metía dentro del cuerpo del archienemigo del fontanero, con quien debíamos colaborar para salvar al Reino Champiñón de otra amenaza.

Disponibles en la eShop

Están casi todos los juegos de rol y aventura de Mario. Sólo faltan Paper Mario: La Puerta Milenaria y Mario & Luigi: Viaje al Centro de Bowser.

Juego	Año original	Disponible en	Precio
SUPER MARIO RPG	1996 / SNES	Wii U	7,99€
PAPER MARIO	2000 / N64	Wii U	9,99€
MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA	2003 / GBA	Wii U	6,99€
MARIO & LUIGI: COMPAÑEROS EN EL TIEMPO	2005 / DS	Wii U	9,99€
SUPER PAPER MARIO	2007 / Wii	Wii U	19,99€
PAPER MARIO: STICKER STAR	2012 / 3DS	3DS	19,99€
MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.	2013 / 3DS	3DS	19,99€
MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.	2015 / 3DS	3DS	39,99€
PAPER MARIO: COLOR SPLASH	2016 / Wii U	Wii U	44,99€

2007
Wii
Super Paper Mario



2009
DS
Mario & Luigi: Viaje al Centro de Bowser



2012
3DS
Paper Mario: Sticker Star









Para diferenciar ambas subsagas, Paper Mario cambió el rumbo a partir de su tercera entrega, y empezó a probar conceptos muy diferentes. **Super Paper Mario** para Wii puso un mayor énfasis en las plataformas y renunció a los combates por turnos, y **Paper Mario: Sticker Star para 3DS** (el primero de esta subsaga para una consola portátil) recuperó los combates por turnos pero dejó de lado los puntos de experiencia y la progresión de niveles de los personajes, minimizando así los elementos de rol. Esta misma dirección sigue el nuevo **Paper Mario: Color Splash**, que da mayor importancia a los conceptos de puzle y aventura. Por su parte, Mario & Luigi sigue explorando sus tradicionales elementos de rol con los excelentes Dream Team Bros. y Paper Jam Bros. para 3DS (este último es un curioso crossover con su subsaga hermana Paper Mario).

+info

Ryota Kawade, un importante miembro de Intelligent Systems, dirigió Paper Mario (N64), Paper Mario: La Puerta Milenaria (GC) y Super Paper Mario (Wii).

PAPER MARIO AHORA SE CENTRA MÁS EN LA AVENTURA Y LOS PUZLES, MIENTRAS QUE MARIO & LUIGI SIGUE FIEL A LOS ELEMENTOS DE ROL

Grandes personajes que debutaron en estos juegos

Tanto Super Mario RPG como cada entrega de Paper Mario y Mario & Luigi han servido para ampliar el universo Mario, y han aportado personajes y localizaciones inolvidables.



GOOMARINA nos acompañaba en Paper Mario: La Puerta Milenaria.

CHARLES BLOQUETTE ha aparecido en un par de entregas de Mario & Luigi.

GRÁCOVITZ fue uno de los villanos de los tres primeros Mario & Luigi.

2013 3DS Mario & Luigi: Dream Team Bros.



2015 3DS Mario & Luigi: Paper Jam Bros.



2016 WiiU Paper Mario: Color Splash



Los juegos de NES Mini (2 de 3): De Metroid a Kirby

Tras unos primeros años en los que nacieron los mitos que consolidaron su éxito en todo el mundo, NES consiguió crecer con secuelas increíbles y juegazos... como estos. El mes que viene, acabaremos este repaso con los juegos "third party".



Otros mundos

En el glorioso 1986 no sólo vimos nacer a Zelda. Otras dos sagas nos elevaron hasta los cielos... y más allá.

Mientras James Cameron recogía el testigo de Ridley Scott para dar continuidad al universo Alien, los chicos de Nintendo e Intelligent Systems preparaban al tiempo un juego que bebía casi tanto del mítico largometraje como su propia secuela. Los ambientes, el suspense, la banda sonora, tener a una heroína en lugar de a un héroe... A partir de ahí, Metroid es muchísimo más, tanto, que es **uno de esos juegos convertidos en género**. A la saga Castlevania o a tantos juegos indies actuales se les cataloga como "metroizados"... y no es para menos. El estilo complejo de plataformas no lineal con elementos de mejora del personaje funciona tan bien y es, a la vez, tan único, que la sombra de la saga se extiende sobre todo aquél que aborda estas mecánicas. Entre sus particularidades también está su desarrollo, y es que, al contrario que otras sagas, no se trata del fruto de una única gran mente creativa, sino de una confluencia de genios. Gunpei Yokoi como director del estudio, Satoru Okada como director, Yoshio Sakamoto como diseñador y Hirokazu Tanaka como músico, dieron vida al **éxito más adulto de toda una época**.

Volando entre sagas

Pocos meses después, llegó un genial híbrido entre los tres exitazos recientes: Mario, Zelda y Metroid, que usó la base gráfica de este último. En Nintendo no daban abasto con tanto desarrollo y, como en Metroid, buscaron un estudio con el que colaborar: TOSE. Bajo la dirección de Satoru Okada, y con diseños de Toru Osawa y Yoshio Sakamoto, Kid Icarus fue otro bombazo que, eso sí, ha tenido **poca continuidad como saga**.



Metroid fue revolucionario por tener un desarrollo tan poco lineal y por su atmósfera.



Kid Icarus mezcló estilos con acierto, pero nunca fue tan aplaudido como otras sagas.

Secuelas polémicas

Tras arrasar con Super Mario Bros. y Zelda, Nintendo se atrevió con secuelas radicalmente distintas a los títulos originales.

Si hay algo de lo que no se les puede acusar a las segundas partes de dos de las mayores sagas de la historia es de continuismo. Por razones diferentes, Zelda II y Super Mario Bros. 2 son títulos tan polémicos como particulares... y trajeron consecuencias. Por un lado, **no volvió a existir un Zelda numerado ni de desarrollo lateral**, y por el otro, un lío histórico de numeración y ediciones, que acabó con que la saga más vendida de todos los tiempos tenga dos segundas partes distintas.

propuesta: A Link to the Past para Super Nintendo, que perfeccionó la mecánica del primer Zelda. Además, curiosamente este sigue siendo el único de la saga principal que no lleva 'The Legend of' en el título. En herencia dejó muchos factores que sí se mantuvieron, como la vida propia de los demás personajes del reino, y muchas localizaciones recuperadas posteriormente. Ah, y hay sospechas de que **este Link podría ser el que controlemos en Breath of the Wild**... pronto saldremos de dudas.

ZELDA Y MARIO TUVIERON SECUELAS QUE CAMBIARON LAS MECÁNICAS... Y QUE HAN QUEDADO COMO ÚNICAS EN SUS SERIES



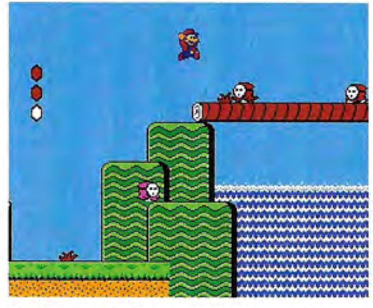
Este Link es el único ambidiestro, ya que se recoloca la espada según la dirección.

Un raro imprescindible

Al contrario de lo que se suele pensar, The Adventure of Link no es un mal juego, ni fue un fracaso en ventas, ni fue mal visto por la prensa en su momento. ¡Todo lo contrario! Superó nada menos que los cuatro millones de cartuchos vendidos, tuvo buenas críticas y, sobre todo, fue lo que Miyamoto quiso en su momento que fuese: diferente al anterior. Para ello contó con un equipo nuevo que, encabezado por Tadashi Sugiyama, ideó **el primer gran RPG de acción lateral**, otro ejemplo creador de escuela. ¿Su problema entonces? Que posteriormente la saga continuó de forma brillante con una vertientes que poco tuvo que ver con esta

Made in USA

Lo de Mario es más fuerte. Como podéis ver a la derecha, el SMB 2 que llegó a Occidente no es la segunda parte original, lanzada en Japón en 1986... ¡sino **el juego japonés Doki Doki Panic con los gráficos modificados**! El Super Mario Bros. 2 japonés era básicamente el primer juego con modificaciones en los niveles y una dificultad enorme. En Nintendo América pensaron que iba a fracasar, con lo que prefirieron "transformar" Doki Doki Panic en Super Mario Bros. 2. Para cerrar el círculo, el SMB 2 nipón salió más tarde en Occidente con el título **SMB The Lost Levels**, y el occidental en Japón con el nombre **Super Mario Bros. USA**.



En el SMB2 occidental (incluido en NES Mini) lanzamos vegetales a los malos.





La estrella

Nintendo volvió a redefinir los juegos de plataformas con un tercer Mario del que todos bebieron después.

Super Mario Bros. 3





Super Mario Bros. fue instantáneamente un éxito revolucionario, y aún hoy es uno de los juegos más vendidos de todos los tiempos, de modo que su segunda parte para el mercado nipón estuvo lista en pocos meses, y en ella se innovaba muy poco respecto al original. Luego llegó el lío de la otra versión para fuera de Japón. Pero, ¿cómo continuaría la saga? SMB2 no había sido un éxito tan enorme. Había que darle un nuevo enfoque al concepto y, para ello, nadie mejor que Shigeru Miyamoto. **Se encerró dos años con un equipo de diez personas,** y el resultado fue un plataformas que volvió a marcar un antes y un después, posiblemente el mejor juego de todo el catálogo de NES.

Más allá de la NES

Con Takashi Tezuka como mano derecha, rediseñaron el Reino Champiñón, crearon un mapa y pasaron de los iniciales Flor de Fuego y Super Champiñón a todo un armario de power-ups. **La saga creció en todo**: paisajes, villanos, opciones, objetos... Y todo lo hizo para bien, sentando bases que perduran en los actuales Mario.

LA FÓRMULA SUPER MARIO MADURÓ Y SE CONSOLIDÓ EN ESTE JUEGAZO. LO JUEGAS AHORA Y NO NOTAS EL PASO DEL TIEMPO

Para conseguir esa calidad, **el cartucho incluía hardware** para mejorar las capacidades gráficas de NES. Pero el avance más rotundo estuvo en la jugabilidad. SMB3 atrapa con una rotundidad pasmosa, y se controla y aprende de forma tremendamente natural. Salió en el 88 en Japón, pero lo coges hoy y sientes que estás ante un Super Mario Bros. con todas las letras, tan disfrutable como cualquier "New" de los actuales. ¿Y qué sucedió? Que se alzó como el juego más vendido fuera de pack hasta esa fecha. A pesar de que su distribución se pisó con la de Mega Drive y SNES en algunas regiones, la crítica lo encumbró como el mejor juego de la historia. Sólo **Super Mario World para SNES**, que salió dos años después, pudo discutirle el título de mejor plataformas 2D jamás creado.



Desde el principio está claro que el reino ha evolucionado... y la jugabilidad también.

Los trajes multiplicaron las posibilidades y, desde ahí, cada entrega amplió el armario.



Los koopalings, esbirros de Bowser, fueron bautizados con nombres de músicos.

Última etapa

Los 16 bits tocaban a la puerta, pero a la NES aún le quedaron unos años de dominio en todo el mundo.

Nos hemos acostumbrado a que una nueva consola aniquile a la anterior. O peor incluso, a que la máquina más antigua agonice en ventas antes de ser sustituida. Sin embargo, Super Nintendo vio la luz en Japón en noviembre del 90... y, por ejemplo, Kirby se estrenó en NES en marzo del 93. Las razones son varias, pero tienen mucho que ver con el sistema de distribución internacional. A nosotros, Super Mario Bros. 3 nos llegó en agosto del 91, cuando los japoneses llevaban meses jugando al World, que era dos años más reciente. También por esto, **las consolas no se jugaban la vida en el primer año** e iban instaurándose poco a poco en diferentes mercados, lo que prolongaba el periodo de tiempo en el que resultaba interesante desarrollar para ellas.

Bordando el catálogo

Ningún título posterior superó en éxito o calidad a SMB3. Pero, aún con los grandes equipos de Nintendo trasladándose poco a poco a SNES, **aún hubo tiempo para algunos grandes juegos**. A mediados del 90 llegó el genial puzle **Dr. Mario** de la mano de un grande, el creador de Game Boy, Gunpei Yokoi. **StarTropics** es una aventura muy inspirada en Zelda, que nunca salió en Japón. Y el **Punch-Out!!** que se incluye en NES Mini es la versión sin licencia de Tyson, jefe final de la primera edición del juego. En su lugar, fue sustituido por otro boxeador ficticio, Mr. Dream. Para terminar, y después de jugar con él en GB, en Kirby's Adventure vimos a la bola rosa por primera vez con su color característico.

NES AGUANTÓ VARIOS AÑOS CON SNES, PERO LOS GRANDES JUEGOS YA IBAN DESTINADOS AL CEREBRO DE LA BESTIA

Dr. Mario se inspiraba en la fórmula Tetris para atraparnos con cierta originalidad.



Punch-Out!! es una revisión inteligente y muy exitosa de los dos arcades homónimos.


StarTropics recuerda en su desarrollo a Zelda, pero su estética es muy diferente.



Kirby llegó desde GB con la SNES ya a la venta en todo el mundo... pero es un juegazo.

Dr. Mario

Punch-Out!! Featuring Mr. Dream

StarTropics

Kirby's Adventure

Comunidad

Ha llegado el mes de Halloween y la sección más viva de la revista se llena de espíritus y terroríficos pasatiempos. ¡Que lo paséis de miedo! Advertencia: sección no apta para fontaneros aprensivos.

El Tablón

Recopilamos los mejores fan arts del mundo aunque nos den calabazas. Menos mal que en estas fechas es lo normal.



Calabazar nintendero
Por Dave Pollot

Trío de (g)ases
Por LaRoseNoire1989

¿Truco o rayo?
Por Virtual-Blue

Un terrible destino
Por IsaacJLitman

GhostBoosters
Por Quentin Cachera

El cosplay del siglo
Por ChozoBoy



Nintendo®

Ai Cosplay es: La Princesa Zelda

La encarnación de la Diosa Hylia nos cuenta cómo confeccionó su espectacular armadura de Hyrule Warriors.



¡Hola a todos! Soy Ai, ilustradora y cosplayer, y aquí estoy, con mi cosplay de la princesa Zelda y la sangre, sudor y lágrimas que conllevó el proceso. Vivo enamorada de la saga; realmente soy pésima jugando a cualquier videojuego, pero desde el primer Zelda que jugué me enganché por completo. Su estética siempre me ha llamado la atención, y en cuanto conseguí un nivel de cosplayer más o menos aceptable, no pude resistirme a recrear a la princesa.

Escogí el diseño de **Hyrule Warriors** principalmente por la parte de guerrera que le aporta a Zelda. Me seguía pareciendo un diseño **precioso, elegante** y con mucho peso. Me supuso un gran esfuerzo ya que sólo había hecho una armadura antes (que fue un desastre total). Es el cosplay que más tiempo me ha llevado (unos **8 meses**) y del que más orgullosa estoy.

La armadura está hecha de gomaeva gordita y el báculo con gomaeva y madera; la parte textil está toda hecha a mano desde cero. He disfrutado tanto con este cosplay que ya tengo en lista de espera varios más de la saga (**Sheik, varias Zelda, Link Fiera Deidad**...); incluso tengo hechos varios objetos como bombas, máscaras o la capucha de conejo, aunque ahora estoy enfrascada en una armadura de diseño propio de **Blastoise**. ¡Gracias a todos los que me apoyáis!

Facebook: **Ai Cosplay&Art**
Twitter: @**Aichan_Bea**

Nintenderos del mes

¡Sube tu colección de juegos o revistas a Twitter con #MiColecciónRON!



@DannyTheUber dice que para la generación a la que pertenece, su colección está bastante bien, y le damos toda la razón...



No hay nada como tener un salón recreativo en casa. Así describe su foto nuestro amigo QuePashaGamba, que lo tiene todo tan ordenadito como una tienda retro... al menos para la foto. :P



Alexis (@linklexis13) colecciona todo lo que lleve el sello de Nintendo impreso, como nuestra amada revista, a cuya cita mensual no falta desde 2012. Nos sentimos como figuras amiibo: ¡gracias por coleccionarnos!



Una de Ninterror

Por @Gustarfox

¿Oís esos sollozos de ultratumba? Son los fantasmas de Halloween, fecha en la que el miedo se convierte en diversión, y a Nintendo siempre le ha gustado (hacernos) jugar con ambas cosas. Y no sólo en los pasillos de **Luigi's Mansion** o bajo la Luna de Términa, sino en juegos tan insospechados como **Super Mario 3D Land**, donde un espeluznante espectro se aparece junto a la bandera de meta en el mundo 4-4 y en la primera ventana del 8-4 si esperas justo 30 segundos.

Otro de los jiños (perdón, guiños) más inquietantes se esconde en **Super Mario Galaxy 2**: si miras hacia arriba en la Galaxia Llamas Escalofriantes del mundo 5, verás a tres seres alargados de ojos huecos que te observan fijamente desde lo alto del valle. ¿Qué demonios son? Tampoco ayuda a conciliar el sueño la niña fantasma del ascensor de **Pokémon X/Y**, en el Bulevar Norte de Ciudad Luminalia, que tras levitar detrás de ti, te espeta: "No, no eres tú". ¿¡Y tú quién eras, muchacha del inframundo!? También tiemblo al recordar la escalofriante psicofonía de **WarioWare: Touched!** de DS. Una vez completado el juego, prueba a reproducir el tocadiscos de Ashley al revés y entenderás por qué no he vuelto a "tocarlo", al igual que **Donkey Kong 64**, donde una voz diabólica nos gritaba "¡Fuera!" en el Templo Azteca, y encima en inglés, que da más canguelo.

¿Y qué me decís de las estremecedoras caras de **Game Boy Camera**? Quizá algún día se desvelen todos estos misterios, o quizá sea mejor no desempolvarlos "nunca más", como escribió Poe. El escritor, no el hyliano.

El laboratorio del Profesor Fesor



¡Hola, hijo! Oye, no habrás visto a Luigi por aquí, ¿verdad? En fin, mientras investigo dónde se ha metido, te dejo echar un vistazo a estos artefactos que he fabricado, ¡a ver si tú les encuentras utilidad!



9,95 euros

Este Boo de peluche es el último logro de mi nueva Succionaentes 6000, en cuyo prototipo aún estoy trabajando. ¡Estrujarlo es tan agradable que no parece un ectoplasma! Mide 15 cm. y Game lo incluye en un surtido con otros peluches de Pikmin, Mario Gato y Luigi Gato.

20,99* euros

Adopta a este Ectochucho y no se separará de ti, porque el pobre se ha quedado sin caseta. Lo he visto jadeando por Amazon.es y no hay muchos como él, así que date prisa. Además, tiene una gran ventaja: sus lametones no dejan babas. Busca "peluche Luigi's Mansion" en la barra de búsqueda y no tardará en acudir hacia ti. Qué cariñoso.



29,00* euros

Vaya, mira quién aparece... ¡Te estaba buscando, hijo! Ehm... ¿Hola? ¿Luigi? ¿¡Por qué no contestas!? Ups, ¡me temo que le he convertido en otro peluche (10,2 x 10,2 x 27,9 cm.) sin querer! Su aspiradora, su cara de pánico... No hay duda, es él. Busca "peluche Luigi's Mansion" en Amazon.es y a ver si reacciona.





También he encontrado estos extraños artilugios de un tal Mario Kart 8 entre mis herramientas. Vienen desmontados en 43 piezas, pero seguro que tú sabes cómo recomponerlas y darles buen uso. Son de KNEX y están en tiendas Game. Ah, el precio es por unidad.



25,00* euros aprox.

Esta sudadera de Gengar me da miedo hasta a mí, pero es ideal para estas fechas a las que llaman Halloween. Busca "Gengar pullover" en Amazon.com y ríete maléficamente de todo el mundo mientras la lleves puesta.



32,99 euros

Ojalá tuviera una cartera como esta para comprarme una máquina como NES Mini con la que capturar fantasmas del pasado: ¡los de la nostalgia! Esta cartera de NES, agotada en Nintendo Online Store durante meses, está en Merchoid.com, dentro de la categoría Nintendo. ¡De nada!



Mira qué vasos de cristal más bonitos, muchacho. Ya te gustaría tener una vidriera de estas en tu mansión para desayunar mientras las contemplas, ¿eh? Pero me temo que son de otra saga. Se venden en Game.

*Gastos de envío no incluidos.



El Cartero de R.O.N.

Trabajar como nuestro cartero sí que da miedo: ¡el tío no para ni un mes!

Santiago Carreño

Estoy enamorado de la Famicom Mini, así que iré al grano: ¿habrá forma de conseguirla en Europa?

En principio, la respuesta es no, pues se va a lanzar una versión específica para cada territorio. La Famicom Mini japonesa tendrá 8 juegos distintos como NES Open Tournament, Final Fantasy



III o Solomon's Key, y sus mandos también serán más pequeños, algo que en nuestra NES Mini no ocurrirá. Sin embargo, esto no quita que se pueda adquirir por importación a través de Internet.

Elías Vidaurreta

¿Es verdad que podremos jugar como Shovel Knight en Yooka-Laylee?

No será jugable, pero Playtonic sí lo ha confirmado por sorpresa como personaje no controlable (NPC), a través de un vídeo de presentación al más puro estilo de Super Smash Bros. Además, ¡también habrá edición física del juego! Sigue previsto para el primer trimestre de 2017.



Carmen Mencheta

¿Sabéis algo más de la nueva actualización de Animal Crossing: New Leaf Welcome amiibo?

Pues la verdad es que sí: se ha confirmado la función 'Cámara amiibo', que permitirá fotografiar a nuestros vecinos de Animal Crossing en entornos del mundo real (realidad aumentada) mediante las figuras y tarjetas amiibo. Es una de las muchas nuevas funciones que añadirá la actualización, cuyos detalles se revelarán el mes que viene.

Ainara Crespo

Pregunta rápida: ¿eso de que Mario tiene 25 años es verdad o me han gastado una broma?

Totalmente verídico. Así lo ha desvelado el mismísimo Miyamoto en una reciente entrevista. Lo que envejece un bigote, "mamma mia"...



Sergio Taboada

¿Habrá forma de añadir juegos a NES Mini en un futuro? ¿Y es verdad que los cables son muy cortos?

Son bastante más cortos que los de la NES original, así que convendrá no sentarse muy lejos de la consola. Por otro lado, NES Mini no se podrá actualizar para descargar nuevos juegos, pero con los 30 que trae preinstalados tendremos de sobra en variedad y calidad "8-bitera".

Pablo Cabrerizo

He leído que van a hacer Beyond Good & Evil 2. ¿Lo veis factible en NX?

Michel Ancel (creador de Rayman) ha confirmado su desarrollo, aunque aún está en fase de preproducción. También es cierto que Ubisoft está lanzando muchos piropos a NX y que la anterior entrega salió en GameCube, pero es pronto para deducir si verá la luz en NX, que sigue siendo "a secret to everyone", como decía cierto Moblin en el primer Zelda. ¡Tranquilos, que ya queda menos!



Andrés Corbalán

¿Qué dos juegos me recomendáis pillarme entre los nuevos Nintendo Selects?

La oferta de imprescindibles se ha ampliado con cuatro clásicos de Wii U como Super Mario 3D World, Mario Party 10, Pikmin 3 y Captain Toad: Treasure Tracker, por 29,95 euros cada uno. Además, FAST Racing Neo y SteamWorld Collection ya están físicamente en tiendas. Pero si sólo pides dos, nos quedamos con Pikmin 3 y Super Mario 3D World. Dos joyitas de esta generación.



Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a la siguiente dirección de email:

revistanintendo@gmail.com



El Héroe del pasaTiempo





Títulos perdidos

Ordena los trozos para recomponer tres títulos de terror.

1. MTH ENT RD IU DEM EWA

2. HO ERG ULS TS NGH SUP OS

3. ROW STL ARI EVA AOF NIA CA SOR

El fotograma



Observa esta imagen y pon a prueba tu memoria fotográfica. ¿A qué juego de la historia de Nintendo pertenece esta captura?



El Poe impostor

Bienvenido al Club de los Poe-tas muertos y fíjate bien en todos ellos, porque uno es diferente al resto. Dinos qué es lo que le hace distinto, si es que logras averiguarlo... ¿Será el espíritu de Dampé, el enterrador?



Enigma pixelado

Amarillo:
2. F, L
3. E, F, L, M
4. E, F, L, M
8. F, L
9. B, E, G, K, M, O
10. B, C, F, L, Ñ O
11. A, P

Naranja:
5. E, G, K, M
6. F, L
8. E, G, K, M

Morado:
4. G, K
5. D, H, J, N
6. C, E, G, I, K, M, Ñ
7. B, C, D, H, J, M, Ñ, O
8. B, C, I, Ñ, O
9. C, I, Ñ
10. D, N
11. E, H, J, M
12. F, G, K, L
13. G, K

Rojo:
5. F, L
6. D, H, J, N
7. E, F, G, I, K, L, M
8. D, H, J, N
9. D, H, J, N
10. H, I, J
11. F, G, K, L
12. I
13. H, I, J
14. H, I J
15. I

Verde:
11. D, N
12. D, E, M, N
13. C, Ñ

Azul:
13. F, L
14. F, G, K, L
15. E, M

Violeta:
11. I 12. H, J

Negro:
9. F, L

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	

Miedo cruzado

Encaja en horizontal los nombres de estos enemigos (ojo, hay dos que sobran) y revelarás en vertical al más terrorífico de la historia.



Buscando a Poochy



#BuscandoaPoochy (nº 289)
El perrito de Yoshi tiene tantas ganas de volver a 3DS que se equivocó de juego y se metió en el pantallazo de Pikmin. ¿Viste este rabito asomando en la página 5? ¡Suyo era!



Y este mes: ¡Boo!
Con su "amiiBoo" sembrando el terror en las tiendas, no podía ser otro el que se escondiera entre las páginas de la revista... ¡pero no le mires a los ojos! Si lo encuentras, sube una foto a Twitter con la etiqueta **#BuscandoaBoo**, y si adjuntas una foto de tu ficha de respuestas (correctas), entrarás en el sorteo de una amiibo sorpresa.

Los + rápidos

- @theDeadLocked
- @TheEpicMat297
- @cardmon19
- @Hochucani
- @Romago89
- @NintenderosBlog
- @omarclash302
- @el_filiu

Ficha de respuestas

Títulos perdidos: ____________________

____

El fotograma: ____________________

Poe impostor: ____________________

Enigma Pixelado: ____________________

Miedo Cruzado: ____________________

Soluciones #289

Títulos: **Detective Pikachu, Kid Icarus: Uprising y Mario Kart: Double Dash.**
Enigma pixelado: **Link**
Fotograma: **Pokémon Snap**
Gazapo: **Justino**
Impostor: **Cerebropio**
Buscando a Poochy: **Página 5**
Ganador del sorteo: **@TodoNintendoS**

Rellena la ficha, hazle una foto y súbela a Twitter poniendo **#ElHeroeDelPasatiempo**. ¡Sorteamos un amiibo!



Juegos en inglés

Por Roberto Ruiz Anderson

Tal como ya sucedió con el anterior Ace Attorney, Capcom también nos trae Spirit of Justice en inglés. Personalmente no tengo ningún problema en entender dicho idioma, pero creo que (en la medida de lo posible) las compañías deberían esforzarse por localizar los textos de sus juegos. Hablamos de uno de los títulos más importantes que ha lanzado este año para 3DS una de las compañías más grandes del sector; ¿os imagináis que el nuevo libro de Stephen King llegase a las librerías españolas sólo en inglés? ¿Y de verdad Capcom no podría obtener más beneficios con una saga como Ace Attorney si tomase un mínimo de riesgo con ella?

Dicho esto, tengo que decir que tampoco creo que el idioma deba ser una barrera para disfrutar de un gran juego. El inglés se ha convertido en un idioma que se aprende desde niño en el colegio, y que es importante para muchas cosas: para disfrutar mejor de películas y series en versión original, para viajar y comunicarse, para encontrar todo tipo de información en Internet... y un largo etcétera. Dentro de poco nos llegarán otros dos juegazos en inglés: Shin Megami Tensei IV: Apocalypse y 7th Dragon III Code: VFD. En estos casos está más justificado, porque son juegos con una audiencia potencial más reducida. Así que vale la pena mejorar el inglés, ¡por los juegos y por muchos otros motivos!



POKÉMON GO™

LAS 12 POKÉPARADAS MÁS CURIOSAS DEL MUNDO

¡Hola, entrenadores y entrenadoras Pokémon! Hoy vamos a hacer un repaso de las Poképaradas, gimnasios o lugares Pokémon más curiosos de todo el mundo. Sitios a los que es casi imposible acceder, playas donde juega muchísima gente... ¡A girar esos círculos azules!



FUENTE CARTER

Las Poképaradas suelen ser accesibles pero, en este caso, a no ser que vayas nadando o en barca, no podrás llegar a ésta, situada a 150 m. de la costa de la playa de Wellington (Nueva Zelanda). Los últimos jugadores en viajar a esta Poképarada fueron Lizzy Eden y Kelsey Thomson: alquilaron un kayak para acercarse remando. ¡Esperamos que la recompensa haya merecido la pena!



POKÉPARADA REAL

En Hawái se toma un plato típico de atún que recibe el nombre de poke (pronunciado 'po-kay'). Y este restaurante, famoso por su preparación de este plato, también tiene el nombre de PokeStop, al igual que nuestras localizaciones favoritas. Menuda casualidad, ¿verdad? Lo mejor es que ya ha recibido una Poképarada en Pokémon Go, convirtiéndose en la parada con el nombre más peculiar.



AEROPUERTO

Las Poképaradas en aeropuertos son comunes, y suelen aparecer Pokémon especiales y raros si ponemos un cebo. En el Aeropuerto Internacional de Atlanta, una de las torres de control aéreo ha sido obsequiada con una Poképarada. Hasta aquí todo genial, pero ¿qué ocurre si llegar a conseguirla es imposible? Sólo los operarios de este aeropuerto pueden beneficiarse de ella.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 78 Práctico YO-KAI WATCH

Descubre cómo conseguir algunos de los Yo-kai más poderosos.





ATRACCIÓN TIOVIVO

Esta Poképarada es totalmente accesible para todo el mundo, y de hecho se encuentra en España. Todos nos hemos subido en algún momento a un tiovivo para dar vueltas montados en un animal gigante, ¿verdad? ¿Y quién no conoce la mítica historia de Spider-Man y su tío Ben? Pues bien, en esta parada, llamada "Tiovivo", la descrición dice lo siguiente: "Lo que Peter Parker no tiene".

EL PENTÁGONO

No hablamos de una Poképarada, sino de un Gimnasio Pokémon, pero no podíamos dejarlo fuera de esta lista. El Departamento de Defensa de los Estados Unidos cuenta con un Gimnasio en su centro. No se puede acceder a él desde la calle: la única posibilidad es conquistarlo en una visita guiada, algo bastante complicado. Eso sí, el conquistador tendrá el Gimnasio durante días.



LA CASA DE WALTER

Si habéis visto "Breaking Bad", una de las series de televisión con más éxito de los últimos años, os sonará esta fachada. La casa de Walter White, el protagonista de la serie, existe realmente, y está situada en Albuquerque, Nuevo México. De hecho, cuenta con su propia Poképarada. Nada mejor que recolectar unas Pokéballs y Pociones cuando vayamos a visitarla.



BARCO HUNDIDO

El SS Alkimos lleva hundido decenas de años en medio del mar, pero, al haber tocado fondo, la parte trasera quedó al descubierto. Si en algún momento visitáis Australia y cogéis el ferry turístico que navega hasta este barco para visitarlo, además de hacerle una foto a las gaviotas que viven sobre el casco, abrid Pokémon Go para obtener algunas Pokéballs y Pociones.

PAYASO DIABÓLICO

Esta estructura con forma de payaso gigante está situada en Middletown, Nueva Jersey. Fue construido por un circo, a modo de cartel publicitario, pero al marcharse abandonaron la estructura, que se ha convertido en algo especial para los habitantes del pueblo. Algunas constructoras han intentado derruirlo, pero siempre se han reunido cientos de firmas para evitarlo.



RETIRO DE MADRID

La Poképarada más importante de Madrid. Si lo que buscáis es pasar una buena tarde de captura Pokémon, este es el lugar más indicado para hacerlo. Debido a la enorme cantidad de jugadores que vienen aquí, no hay momento en el que la Poképarada no cuente con un cebo. Y si a eso le sumamos las otras tres paradas que la rodean, también con cebos casi permamentes... ¡Bingo!



PIER SANTA MÓNICA

Uno de los lugares con más Entrenadores Pokémon por metro cuadrado. Si a la cantidad de Poképaradas y Gimnasios Pokémon que nos encontramos aquí le sumamos la gran variedad de Pokémon que aparecen (entre ellos Magikarp, muy útiles para conseguir a Gyarados, uno de los Pokémon más poderosos de todo el juego), tenemos gente jugando a todas horas.



HOMENAJE A LEE

Vale, tampoco es una Poképarada, pero nos ha parecido que los creadores del juego han hecho un homenaje al mítico actor y artista marcial Bruce Lee. En las cercanías a su tumba y a la de su hijo Brandon, es posible encontrar numerosos Hitmonlee, el Pokémon tipo Lucha inspirado en la figura de Bruce. El lugar, el cementerio del Volunteer Park, en Seattle.



YELLOWSTONE

Este parque no es exactamente un lugar verde y frondoso. Yellowstone cuenta con géiseres, que expulsan agua a altas temperaturas. El parque tiene varias Poképaradas, pero una de ellas se hizo famosa gracias a dos usuarios de internet que aseguraron haber capturado allí al ave legendaria, Moltres. Es totalmente falso, pero muchos otros entrenadores lo intentaron.





Práctico realizado en colaboración con www.guiasnintendo.com



YO-KAI WATCH

Se acerca Halloween y eso significa fantasmas, brujas, espíritus y, por supuesto, ¡Yo-kai! ¿Vais a disfrazaros de vuestro Yo-kai favorito y pedir caramelos? ¡Eh, que todavía queda juego por exprimir!

COMPLETANDO TAREAS

¡No sólo de peticiones va la cosa! Los ciudadanos de Floridablanca también nos encargan tareas que podemos repetir tantas veces como queramos. Se representan con un icono naranja.

DOÑA OLVIDOS



En **Cumbres Floreadas: Colina Rosquilla**

Objetivo: **Entrega el objeto que Doña Carlota solicita**

Ganas: **200 pts. exp**

Los objetos que puede pedir son: **Pepino x3, Panceta x1, Zanahoria x2 o Muslo de pollo x2**

¡ATÚN!



En **Norte: Pescaderia**

Objetivo: **Entregar Atún Selecto a Jibanyan**

Ganas: **1000 pts. exp**

Nuestro amigo Jibanyan **puede pedirnos entre 1 y 3 unidades de Atún Selecto.** En la Pescadería Don Bacalao lo venden por **150 euros**

EL BROMISTA



En **Colinas Aura: Paseo deportivo**

Objetivo: **Derrota a los Yo-kai que el anciano te diga**

Ganas: **33 euros**

Disponible de noche. Nos pueden pedir que derrotemos a **B3-NK1 x5, Puf x5, Tetrariosa x4, Sushiyama x4, Trilépata x4 o Sinna x5**

MEDICINA MISTERIOSA



En **Sur: Calle del licenciado**

Objetivo: **Entrega los objetos que te pida el doctor**

Ganas: **450 pts. exp**

Disponible de noche. Los objetos que nos pueden pedir son: **Leche fresca x3, Pez espada x2, Medicina amarga x1, Seta japonesa x1 y Energicina x1**



RECLUTA A YO-KAI FUERTES

Sabemos que los Yo-kai más fuertes son también los más valiosos fichajes para nuestro equipo. ¡Aquí tenéis una pequeña selección de ellos y cómo conseguirlos!

1 BELLADONA

Para obtener a **Belladona** podemos utilizar **la fusión de Yo-kai, mezclando a Arruñona con Polvos Antiedad.** Este objeto lo obtenemos completando la petición **Poder de juventud.**





2 DRAGÓN AZUR

A **Dragón Azur podemos encontrarle en el Infierno Infinito, en el 4º Círculo.** Su **comida favorita es la comida china,** ¡y gracias a ella las posibilidades de que se una a nuestro equipo son mayores!





3 KOMASURA

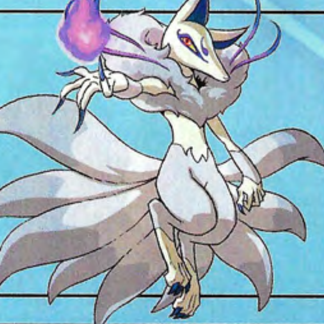
Para que Komasura se una a nuestro equipo de amigos Yo-kai tendremos que haber conseguido antes la amistad de los siguientes Yo-kai: **Komajiro, Komaleón, Tembloleón, Flamileón, Casanovo, Lord Lava, Montaña Loca y Kyubi.**

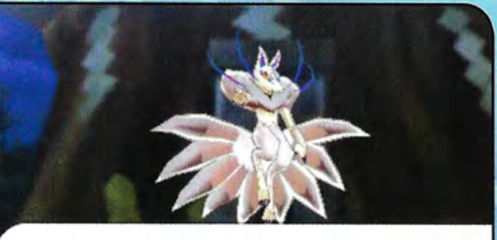




4 NIEVACOLAS

Este poderoso Yo-kai puede aparecer **como recompensa en la Expendekai** utilizando **una moneda amarilla.** Recuerda **guardar antes de utilizar una,** para reiniciar en caso de que no te toque.





5 SHOGUNYAN

El procedimiento para obtener a Shogunyan es muy parecido al que hemos visto con Komasura, pero los Yo-kai que necesitamos en este caso son los que puedes leer a continuación: **Draqui, Mochimacho, Negatalia, Cotilleja, Noguío, Castelius III, Felisonte y Jibanyan.**








LAS PETICIONES DE WHISPER



Ya casi hemos acabado con todas las peticiones de la ciudad. Los ciudadanos de Floridablanca y los Yo-kai seguro que nos están muy agradecidos. ¡Seguid así!

PARA GANAR EXPERIENCIA

COLECCIÓN DE AVES 2



En **Cumbres Floradas: Colina Rosquilla**

Objetivo: Entrega **los Yo-kai que Don Palomo quiere**

Ganas: **1477 pts. exp y Frasco Aura x1**

Los Yo-kai que necesitamos son **Pachús y Rafaz**. Podemos encontrarlos en el **Río de Colinas del Aura** y en el **P3 de las Oficinas del rascacielos** de Floridablanca sur.

DRAQUI RENOVADO



En **Yo-kai World: Camino del Camorrista**.

Objetivo: **Derrota a Lord Dragón**

Ganas: **2435 pts exp y Anillo de tierra x1**

¡Con el objeto que nos entrega Lord Dragón al vencerle, podremos hacer que nuestro amigo Draqui se convierta en **Lord Dragón**!

FAMILIA SIN SUERTE



En **Zona comercial: Apartamentos Paz**

Objetivo: **Ayuda a la familia en apuros**

Ganas: **598 pts. exp, Tecnipedia x1 y Chicle de 10 x2**

Tras inspeccionar con la lente la casa, descubriremos que **Nomedá es el culpable** de las desdichas de la familia.

¿YO-KAI ABDUCIDOS?



En: **Parque Estanque Calabaza**

Objetivo: **Encuentra la causa de las abducciones**

Ganas: **609 pts. exp y Antinundaciones x1**

Hay que ir hasta el Túnel abandonado. Allí reside la causa de las desapariciones de los Yo-kai. Nada más y nada menos que... **¡Benkei!**

PARA PASAR UN BUEN RATO

FIESTA DE YO-KAI



En **Cumbres Floreadas: Vieja Mansión**

Objetivo: **Ayuda a organizar la fiesta**

Ganas: **1123 pts. exp y Guantelete andrajoso x1**

Tenongrio está en los canales subterráneos, Nostoy en la Vieja Mansión: Casa Principal y Kappadachín junto al templo del Monte Arboleda.

EL TONGO DE LAS NOTAS



En **Floridablanca Sur: Academia Buena Base**

Objetivo: **Averigua el causante de las notas dispares**

Ganas: **1408 pts. exp y Date Vida x2**

Habrá que **usar la lente para descubrir al Yo-kai culpable**, y, como siempre, derrotarle para que deje de causar problemas.

QUÉ DULZURA DE SEÑOR



En **Hospital Fortuna: PB**

Objetivo: **Encuentra al anciano**

Ganas: **615 pts. exp y Esmeralda x1**

Debemos ir a la entrada del Frosti **por la noche; de día** hay que ir al hospital con **Tengulecto** para que todo vaya bien.

NADA COMO EN CASA



En: **Zona Comercial: Calle Comercial**

Objetivo: **Haz que el hijo de la señora salga de casa**

Ganas: **645 pts. exp y Turmalina x1**

Para completar esta tarea es necesario que seamos amigos del Yo-kai **Komemo**. Él nos echará una mano para ayudar al chico.

Próximo número

Sale el **14** de noviembre



NES Mini
El test definitivo

El 11 del 11 de 2016 el mundo verá renacer la primera consola de Nintendo. Nosotros le hacemos la prueba definitiva a NES Mini, máquina a la que amamos desde ya.



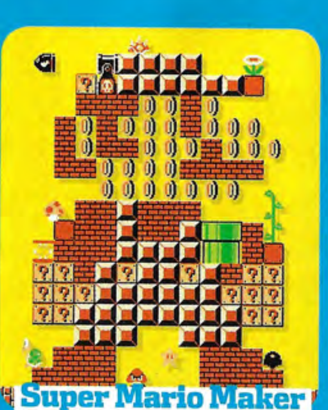
Y ADEMÁS TODO ESTO...



Skylanders Imaginators
Analizamos la aventura en la que tú creas tus propios Skylanders



Pokémon Sol y Luna
Volvemos a viajar a Alola para contarte todas las novedades



Super Mario Maker
Detalles de la versión para 3DS del juego que te convierte en Miyamoto

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director del área de videojuegos
Javier Abad

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Gema María Sanz, Igone Martínez, Luis Galán, Alfredo Pavez, Álvaro Alonso.

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Coordinadora del Área de Videojuegos
Sonia Herranz

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch (Dirección)
Nerea Nieto (Social Media Manager)
Contacto: marketing@axelspringer.es

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Operaciones Comerciales
Jessica Jaime e Ignacio Jordán

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

Acciones especiales
Juan Carlos García
Contacto: publicidadaxel@axelspringer.es

Producción
Ángel López

Suscripciones
Nuria Gallego. Tel 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

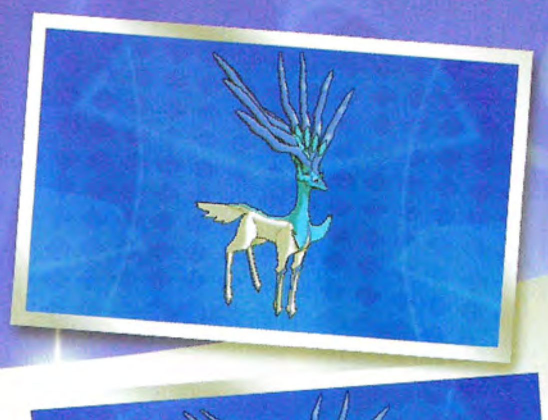
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 803 16 76. Printed in Spain
Depósito Legal: M-36689-1992

Axel Springer España S.A.
C/Santiago de Compostela 94, 2ª Planta - 28035 Madrid; Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632



¡CONSIGUE UN SHINY XERNEAS!

DISPONIBLE PARA TU POKÉMON RUBÍ OMEGA, POKÉMON ZAFIRO ALFA, POKÉMON X O POKÉMON Y!









Sigue estos pasos para conseguir tu Pokémon Legendario:

1. Asegúrate de que tu consola Nintendo 2DS, Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS está conectada a internet. Si necesitas soporte técnico, acude a www.nintendo.es.
2. Inicia tu juego Pokémon X, Pokémon Y, Pokémon Rubí Omega o Pokémon Zafiro Alfa.
3. Selecciona **REGALO MISTERIOSO** en el menú principal.
4. Selecciona **RECIBIR REGALO** y después **SÍ**.
5. Selecciona **RECIBIR MEDIANTE CÓDIGO**, y después **SÍ** y **SÍ** otra vez para conectarte a internet.*
6. Introduce tu código.
7. Observa cómo consigues tu Pokémon Shiny Xerneas.
8. Habla con la repartidora de cualquier centro Pokémon para recoger a tu Shiny Xerneas.
9. Asegúrate de guardar la partida.



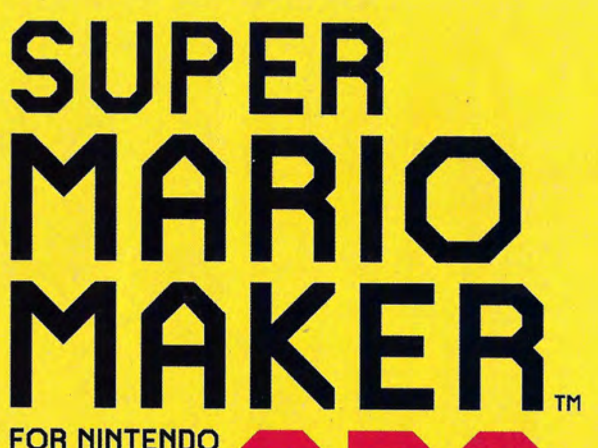






Regístrate en el Club de Entrenadores Pokémon en Pokémon.es para no perderte las asombrosas novedades.

*A lo largo del año se realizarán mantenimientos de los servidores y el canje de códigos no será posible en esos momentos. Visita pokemon.es para más información. Se requiere acceso a Internet de banda ancha para realizar la descarga. Este contenido puede ser distribuido por otras vías en el futuro. Un código por persona: prohibida su venta. El código debe ser remitido antes del 31 de diciembre de 2016.



Nintendo

¡JUEGA Y CREA DONDE QUIERAS Y CUANDO QUIERAS EN TU NINTENDO 3DS!



¡A LA VENTA ESTA NAVIDAD!

RESERVA YA
Y LLEVATE ESTA GAMUZA EXCLUSIVA PARA LIMPIAR TU PANTALLA

*Unidades totales disponibles: 5.600. Unidades disponibles en **GAME**: 3.800; unidades disponibles en **AMAZON**: 800; unidades dispoibles en **FNAC**: 500; unidades disponibles en **MEDIAMARKT**: 500. Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual. La gamuza se entregará con la compra del videojuego a partir del día de su lanzamiento.





#SuperMarioMaker





new NINTENDO 3DS XL